READY PLAYER TWO

ERNEST CLINE

#1 *NEW YORK TIMES* BESTSELLING AUTHOR OF ***READY PLAYER ONE***

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Спустя несколько дней после победы в конкурсе основателя OASIS Уэйд Уоттс делает открытие, которое снова меняет его жизнь. В тайниках Халлидея, ожидая его наследника, скрывается технологический прогресс, который сделает ОАЗИС и виртуальный мир в целом в тысячу раз более чудесным и захватывающим, чем Уэйд мог мечтать. Чтобы найти это наследство, требуется пройти новый квест, решить новые загадки — последние пасхалки от создателя OASIS, намекающие на таинственный приз. На пути героя ждет неожиданный, невероятно мощный и опасный соперник, который не остановится ни перед чем, чтобы получить то, что он хочет. Будущее виртуальности и всего человечества — в руках Уэйда и его команды…

- Эрнест Клайн
  - ○
  - ○ Вырезанная сцена
  - ○ 0000
  - ○ Уровень 4
    - ■
    - ■ 0001
    - ■ 0002
    - ■ 0003
    - ■ 0004
    - ■ 0005
    - ■ 0006
    - ■ 0007
    - ■ 0008
    - ■ 0009
  - ○ Уровень 5
    - ■
    - ■ 0010
    - ■ 0011
    - ■ 0012
    - ■ 0013
    - ■ 0014
    - ■ 0015
    - ■ 0016
    - ■ 0017
    - ■ 0018
    - ■ 0019

        - 0020
        - 0021
        - 0022
        - 0023
        - 0024
        - 0025
        - 0026
    - Уровень 6
        -
        - 0027
        - 0028
        - 0029
        - 0030
    - Продолжение?
- notes
    - 1
    - 2
    - 3
    - 4
    - 5
    - 6
    - 7
    - 8
    - 9
    - 10
    - 11
    - 12
    - 13
    - 14
    - 15
    - 16
    - 17
    - 18
    - 19
    - 20
    - 21
    - 22
    - 23
    - 24
    - 25
    - 26
    - 27
    - 28
    - 29

- ○ 30
- ○ 31
- ○ 32
- ○ 33
- ○ 34
- ○ 35
- ○ 36
- ○ 37
- ○ 38
- ○ 39
- ○ 40
- ○ 41
- ○ 42
- ○ 43
- ○ 44

Эрнест Клайн
Второму игроку приготовиться

«Второму игроку приготовиться» — это художественное произведение. Имена, персонажи, места и происшествия являются продуктом воображения автора. Любое сходство с реальными событиями, местами или людьми, живыми или мертвыми, полностью случайно.

Вырезанная сцена

После того, как я выиграл конкурс Холлидея, я оставался офлайн девять дней подряд — новый личный рекорд.

Когда я, наконец, снова вошел в свою учетную запись ОАЗИС, я сидел в своем новом угловом офисе на верхнем этаже небоскреба GSS в центре города Колумбус, штат Огайо, и готовился начать свой концерт в качестве одного из новых владельцев компании. Остальные трое все еще были разбросаны по всему миру: Сёто улетел домой в Японию, чтобы взять на себя управление подразделением GSS на Хоккайдо. Эйч наслаждалась длительным отпуском в Сенегале, стране, которую она мечтала посетить всю свою жизнь, потому что ее предки пришли оттуда. Саманта прилетела обратно в Ванкувер, чтобы собрать свои вещи и попрощаться со своей бабушкой Эвелин. Она не должна была прибыть сюда, в Колумбус, еще четыре дня, которые казались вечностью. Мне нужно было отвлечься до нашего воссоединения.

Я забрался в свою новейшую лучшую иммерсионную установку ОАЗИС, Habashaw OIR-9400, затем надел очки и тактильные перчатки и инициировал последовательность входа в систему. Мой аватар снова появился там, где я последний раз выходил из системы, на планете Хтония, у ворот замка Анорака. Как я и ожидал, там уже собрались тысячи других аватаров, терпеливо ожидающих моего появления. Судя по заголовкам новостных лент, некоторые из них стояли там лагерем всю неделю — с тех пор, как я воскресил их после нашей эпической битвы с Шестёрками.

В моем первом официальном действии в качестве одного из новых владельцев GSS, всего через несколько часов после окончания боя, я уполномочил наших администраторов восстановить все предметы, кредиты и уровни силы, потерянные этими героическими пользователями, вместе с их аватарами. Я думал, что это меньшее, что мы могли сделать, чтобы отплатить им за их помощь, и Саманта, Эйч и Сёто согласились. Это было первое решение, за которое мы проголосовали как новые совладельцы компании.

Как только аватары вокруг меня заметили моё появление, они побежали в мою сторону, сразу приближаясь ко мне со всех сторон. Чтобы избежать нападения толпы, я телепортировался внутрь замка, в кабинет Анорака — комнату в самой высокой башне, куда мог войти только я, благодаря Одежде Анорака, которую я теперь носил. Черная обсидиановая одежда наделила моего аватара божественными силами, которыми когда-то

обладал собственный аватар Холлидея.

Я оглядел загроможденный кабинет. Здесь, чуть больше недели назад, Анорак объявил меня победителем конкурса Холлидея и навсегда изменил мою жизнь.

Мой взгляд упал на картину с изображением черного дракона, висевшую на стене. Под ним стоял богато украшенный хрустальный пьедестал, на котором покоилась инкрустированная драгоценностями чаша. В чаше лежал предмет, который я искал много лет: серебряное пасхальное яйцо Холлидея.

Я подошел, чтобы полюбоваться им, и тогда я заметил кое-что странное — надпись на поверхности яйца. Которой определенно не было, когда я видел его в последний раз девять дней назад.

Никакие другие аватары не могли войти в эту комнату. Никто не мог внести изменения в яйцо. Таким образом, надпись могла попасть туда только одним способом. Сам Холлидей, должно быть, запрограммировал его появление на поверхности яйца. Оно могло появиться сразу после того, как Анорак дал мне свою мантию, а я просто слишком отвлекся, чтобы заметить.

Я наклонился, чтобы прочитать надпись: GSS — 13-й этаж — Хранилище № 42–8675309.

Мой пульс внезапно забился в ушах, я немедленно вышел из ОАЗИСА и выбрался из своего снаряжения. Затем я выскочил из своего нового офиса, побежал по коридору и прыгнул в первый прибывший лифт. Полдюжины сотрудников GSS внутри избегали прямого зрительного контакта. Я мог догадаться, о чем они думали: познакомьтесь с новым боссом, не менее странным, чем старый.

Я вежливо кивнул им и нажал кнопку «13». Согласно интерактивному справочнику на моем телефоне, на тринадцатом этаже располагались архивы GSS. Конечно же, Холлидей положил их туда. В одном из его любимых телешоу «Макс Хедрум» скрытая научно-исследовательская лаборатория Network 23 располагалась на тринадцатом этаже. А «Тринадцатый этаж» был также названием старого научно-фантастического фильма о виртуальной реальности, выпущенного в 1999 году сразу после выхода «Матрицы» и «Экзистенции».

Когда я вышел из лифта, вооруженная охрана на посту безопасности обратила на меня внимание. В качестве формальности один из них просканировал сетчатку, чтобы подтвердить мою личность, затем он провел меня мимо поста безопасности и через бронированные двери в лабиринт ярко освещенных коридоров. В конце концов мы достигли большой комнаты, стены которой были увешаны десятками

пронумерованных дверей, похожих на очень большие сейфы, на каждой из которых был нанесен номер по трафарету.

Я поблагодарил охранника и сказал ему, что он может идти, пока я осматривал двери. Вот он: номер 42. Еще одна шутка Холлидея — согласно одному из его любимых романов «Автостопом по Галактике», число 42 было «Ответом на главный вопрос жизни, вселенной и всего такого».

Я просто постоял несколько секунд, напоминая себе, что нужно дышать. Затем я ввел семизначную комбинацию из надписи на яйце в кодовую панель рядом с дверью хранилища: 8-6-7-5-3-0-9, комбинацию, которую ни один уважающий себя охотник не смог бы не запомнить. *Дженни, у меня есть твой номер. Мне нужно сделать тебя своей…*[1]

Замок с глухим звуком открылся, и дверь распахнулась, обнажив кубовидное внутреннее пространство хранилища — и большое серебряное яйцо, находившееся внутри. Оно выглядело идентично виртуальному яйцу, выставленному в кабинете Анорака, за исключением того, что на поверхности этого яйца не было надписи.

Я вытер потные ладони о бедра — я не хотел уронить это — и вынул яйцо, затем положил его на стальной стол в центре комнаты. Дно яйца было утяжеленным, поэтому оно слегка покачивалось, прежде чем встало совершенно вертикально — как неваляшка Weeble. (Weebles качаются, но не падают.) Когда я наклонился, чтобы более внимательно изучить яйцо, я заметил небольшую овальную подушечку для сканера большого пальца рядом с верхней частью, заподлицо с его изогнутой поверхностью. Когда я прижал к нему большой палец, яйцо раскололось пополам и распахнулось.

Внутри, в облегающем синем бархате, лежала какая-то гарнитура.

Я поднял его и перевернул в руках. Устройство имело сегментированную центральную ось позвоночник, который, казалось, надевался от лба пользователя до задней части шеи, с прикрепленными к нему рядами десяти С-образных металлических полос. Каждая полоса состояла из сочлененных выдвижных сегментов, и каждый сегмент имел ряд круглых сенсорных площадок на своей внутренней стороне. Это делало весь массив датчиков регулируемым, чтобы он мог поместиться на головах всех форм и размеров. От основания гарнитуры тянулся длинный оптоволоконный кабель со стандартным штекером консоли ОАЗИС на конце.

Мое сердце билось о грудную клетку, но теперь почти остановилось. Это должно быть что-то вроде периферийного

устройства ОАЗИСА, непохожего на все, что я когда-либо видел раньше, и на много световых лет более продвинутое.

Из яйца раздался короткий электронный сигнал, и я снова посмотрел на него. Мое взгляд поймала красная вспышка, когда крошечный сканер сетчатки вторично подтвердил мою личность. Затем включился небольшой видеомонитор, встроенный в открытую крышку яйца, и на несколько секунд появился логотип GSS, прежде чем его сменило иссохшее лицо Джеймса Донована Холлидея. Судя по возрасту и исхуданию, он сделал эту видеозапись незадолго до смерти. Но, несмотря на его состояние, он не использовал свой аватар в ОАЗИСЕ для записи этого сообщения, как это было с «Приглашением Анорака». По какой-то причине он решил на этот раз явиться во плоти, в жестоком, неумолимом свете реальности.

«Устройство, которое вы сейчас держите в руках, — это ОАЗИС нейроинтерфейс, или ОНИ». Он произнес это О-ЭН-АЙ. «Это первый в мире полностью функциональный не инвазивный интерфейс мозг-компьютер. Он позволяет пользователю ОАЗИС видеть, слышать, обонять, пробовать на вкус и чувствовать виртуальную среду своего аватара с помощью сигналов, передаваемых непосредственно в кору головного мозга. Массив датчиков гарнитуры также отслеживает и интерпретирует мозговую активность носителя, позволяя ему управлять своим аватаром ОАЗИС так же, как и своим физическим телом — просто посредством мысли».

«Ни хрена себе». Я слышал свой шепот.

«Это только для начала, — сказал Холлидей, как будто услышал меня. — Гарнитуру ОНИ также можно использовать для записи опыта ее владельца в реальном мире. Все сенсорные данные, получаемые их мозгом, оцифровываются и сохраняются в виде файла с расширением oni на внешнем носителе данных, подключенном к их гарнитуре. После того, как этот файл загружен в ОАЗИС, весь опыт может быть воспроизведен и повторно испытан человеком, который его записал, или любым другим пользователем ОНИ, с которым они решат поделиться файлом».

Изображение Холлидея на экране слегка улыбнулось.

«Другими словами, ОНИ позволяет пережить моменты из жизни других людей. Чтобы видеть их мир своими глазами, слышать его ушами, нюхать его носом, ощущать его языком и чувствовать его кожей. — Холлидей сухо кивнул в камеру. — ОНИ — это самый мощный инструмент коммуникации, который когда-либо изобретал человек. И я думаю, что это, вероятно, последнее, что нам нужно было изобрести». Он постучал по центру лба.

«Теперь мы можем подключиться к старой башке».

Я слышал слова, но не мог их обработать. Был ли это Холлидей на самом деле? Или он был в бреду, когда делал эту запись, теряя контроль над реальностью, когда вступал в последние стадии своей болезни? Технология, которую он описывал, все еще была предметом научной фантастики. Да, миллионы людей с ограниченными физическими возможностями каждый день используют интерфейсы мозг-компьютер, чтобы видеть, слышать или двигать парализованными конечностями. Но эти медицинские чудеса все еще могли быть достигнуты только путем вырезания отверстия в черепе пациента и вживления имплантатов и электродов непосредственно в его мозг.

Концепция гарнитуры интерфейса мозг-компьютер, которая позволяла записывать, воспроизводить и/или имитировать весь сенсорный опыт человека, появилась в куче любимых научно-фантастических романов Холлидея, телевизионных шоу и фильмов. Был еще СимСтим — вымышленная технология симулированной стимуляции, которую Уильям Гибсон придумал в «Нейроманте». Подобная технология записи опыта была также показана в «Мозговом штурме» и «Странных днях», двух любимых фильмах Холлидея.

Если ОНИ могло сделать все, о чем говорил Холлидей, значит, он снова совершил невозможное. Одной лишь силой воли и разума он снова превратил научную фантастику в научный факт, не обращая особого внимания на долгосрочные последствия.

Меня также интересовало имя, которое Холлидей выбрал для своего изобретения. Я видел достаточно аниме, чтобы знать, что ОНИ также было японским словом для обозначения гигантского рогатого демона из бездны ада.

«Программное обеспечение и документация ОНИ уже отправлены по электронной почте на ваш личный аккаунт в ОАЗИС, — продолжил Холлидей. — Наряду с полными схемами гарнитуры и файлами трехмерной печати, необходимыми для их изготовления».

Холлидей остановился и на мгновение посмотрел в камеру, прежде чем продолжить.

«Я думаю, что после того, как вы сами испытаете ОНИ, вы поймете — так же, как и я, — что это изобретение может радикально изменить природу человеческого существования. Я думаю, это могло бы помочь человечеству. Но это может также сделать ситуацию еще хуже. Думаю, все будет зависеть от времени. Поэтому я вверяю ее судьбу тебе, мой наследник. Вы должны решить, когда мир будет готов к этой технологии».

Его хрупкое тело затряслось от приступа кашля. Затем он тяжело вздохнул и заговорил в последний раз.

«Не торопись с решением, — сказал он. — И не позволяй никому торопить тебя. Как только ящик Пандоры открыт, его уже не закрыть. Так что…выбирайте с умом».

Он помахал фотоаппарату на прощание. Затем запись закончилась, и на мониторе появилось сообщение «ВИДЕОФАЙЛ УДАЛЁН» непосредственно перед тем, как он выключился.

Я просидел там очень долго. Неужели это какой-то посмертный розыгрыш? Потому что альтернатива, казалось, не имела никакого смысла. Если бы ОНИ действительно мог делать все, что он сказал, то это был бы самый мощный инструмент коммуникации из когда-либо изобретенных. Почему он держал это в секрете? Почему бы просто не запатентовать это и не выпустить в свет?

Я снова посмотрел на гарнитуру в руках. Она была заперта в этом хранилище последние восемь лет, терпеливо ожидая, пока я его найду. И теперь, когда я это сделал, мне оставалось сделать только одно.

Я положил гарнитуру обратно в яйцо, затем повернулся и вынес ее из архива, планируя вернуться к лифту спокойным и достойным шагом. Но мое самообладание испарилось за секунды, и я начал бежать с такой скоростью, с какой меня несли ноги.

Сотрудникам, с которыми я столкнулся, когда я спешил обратно наверх, предстал их босс с безумными глазами, бегущий по священным залам Gregarious Simulation Systems, сжимая в руках гигантское серебряное яйцо.

* * *

Вернувшись в свой кабинет, я запер дверь, опустил жалюзи и сел за настольный компьютер, чтобы прочитать документацию ONI, которую прислал мне Холлидей.

Я был рад, что Саманты там не было. Я не хотел давать ей возможность отговорить меня от тестирования ОНИ. Потому что я боялся, что она может попытаться, и если бы она это сделала, то преуспела бы. (Недавно я обнаружил, что, когда ты безумно влюблен в кого-то, они могут убедить тебя сделать почти все, что угодно.)

Я не мог упустить такую историческую возможность. Это было бы все равно что упустить шанс стать первым человеком, ступившим на Луну. Кроме того, я не беспокоился о том, что ОНИ опасно. Если бы использование гарнитуры было потенциально

опасным, Холлидей предупредил бы меня. В конце концов, я только что выиграл конкурс, чтобы стать его единственным наследником. Он не хотел, чтобы со мной что-то случилось.

Это то, что я продолжал говорить себе, когда подключил гарнитуру ОНИ к своей консоли ОАЗИС и осторожно положил ее на голову. Его телескопические ленты автоматически втягивались, плотно прижимая массив сенсоров и передатчиков, установленных на них, к уникальным контурам моего черепа. Затем его металлические суставы напряглись, и все паукообразное устройство замкнулось на моем черепе, так что его подушечки не могли быть сдвинуты или удалены, пока устройство взаимодействовало с моим мозгом. Согласно документации ОНИ, принудительное удаление гарнитуры во время ее работы может серьезно повредить мозг владельца и/или оставить его в постоянной коме. Таким образом, усиленные титаном полосы безопасности гарантировали, что этого не произойдет. Эта маленькая деталь скорее успокаивала, чем тревожила. Ехать в автомобиле тоже было рискованно, если не пристегнуть ремень безопасности.…

В документации ОНИ также отмечалось, что внезапное отключение питания гарнитуры также может нанести потенциальный вред мозгу пользователя, поэтому у нее была внутренняя резервная батарея, которая могла питать устройство достаточно долго, чтобы завершить аварийную последовательность выхода из системы и безопасно пробудить пользователя от искусственно вызванного состояния сна, в котором он находился во время использования гарнитуры.

Так что мне не о чем было беспокоиться. Просто пустяк. Просто гигантский металлический паук вцепился в мой череп, собираясь соединиться с моим мозгом.

Я лег на синий бархатный диван в углу своего офиса и убедился, что мое тело находится в удобном положении для сна, в соответствии с инструкциями. Затем я сделал глубокий вдох и включил все.

Я почувствовал легкое покалывание на коже головы. Из документации ОНИ я знал, что гарнитура выполняет сканирование моего мозга, чтобы отобразить его уникальную географию. Затем это сканирование будет сохранено в моей учетной записи, чтобы его можно было использовать для проверки моей личности в будущем вместо сканирования сетчатки глаза. Синтезированный женский голос попросил меня произнести кодовую фразу. Я произнес ее медленно, стараясь произносить четко: «Все хотят править миром».

Как только это было проверено, крошечный дисплей

дополненной реальности выдвинулся из передней части гарнитуры и затем зафиксировался перед моим левым глазом, как монокль. Появилось несколько абзацев текста, парящих в воздухе передо мной, наложенных в центре моего зрения:

> Предупреждение! По соображениям безопасности гарнитуру ОАЗИС Нейроинтерфейс можно использовать не более двенадцати часов подряд за раз. Когда этот предел будет достигнут, вы автоматически выйдете из своей учетной записи, и вы не сможете снова использовать гарнитуру ОНИ, пока не истекут двенадцать часов простоя. Во время этого обязательного простоя вы все еще можете получить доступ к ОАЗИС, используя обычное оборудование для погружения. Несанкционированное вмешательство или отключение встроенных средств безопасности вашей гарнитуры ОНИ для превышения суточных ограничений может привести к синдрому синаптической перегрузки и необратимой травме нервной ткани. GSS не несет ответственности за любые травмы, вызванные неправильным использованием нейроинтерфейса ОАЗИС.

Я прочитал это предупреждение о безопасности в документации гарнитуры, но был удивлен, что Холлидей включил его в процедуру входа. Все выглядело так, будто он уже сделал все необходимые приготовления, чтобы выпустить ОНИ в свет более восьми лет назад. Но, в итоге, он этого так и не сделал. Вместо этого он унес с собой в могилу тайну существования ОНИ. И теперь я унаследовал эту тайну.

Я перечитал предупреждение несколько раз, напрягая нервы. Часть о необратимом повреждении головного мозга вызвала беспокойство, но это не походило на попытку использовать меня как морскую свинку. Согласно документации ОНИ, компания GSS уже провела серию независимых испытаний безопасности гарнитуры ОНИ более десяти лет назад, и все они показали, что использование ее было абсолютно безопасным, если пользователь придерживался ограничения на лимит использования в течении двенадцати часов. И встроенная прошивка безопасности гарнитуры следила за этим. Так что я, еще раз напомнил себе, о том, что мне совершенно не о чем беспокоиться.

Я протянул руку и нажал кнопку «Согласен» под предупреждением о безопасности. Система закончила регистрировать меня и текст вспыхнул в центре моего поля зрения:

Проверка личности прошла успешно.
Добро пожаловать в ОАЗИС, Парсифаль!
Вход завершен: 11:07:18 OST—1.25.2046

Когда временная метка исчезла, ее заменило короткое сообщение длиной всего три слова — последнее, что я видел перед тем, как покинуть реальный мир и войти в виртуальный.

Но это были не те три слова, которые я привык видеть. Я — как и любой другой будущий пользователь ОНИ — был встречен новым сообщением, которое Холлидей создал, чтобы приветствовать тех посетителей, которые приняли его новую технологию:

ВТОРОМУ ИГРОКУ ПРИГОТОВИТЬСЯ

0000

Мое зрение на мгновение потемнело, когда гарнитура приказала моему мозгу перевести тело в безопасное состояние, похожее на сон, в то время как мое сознание оставалось активным внутри того, что было, в основном, компьютерным осознанным сновидением. Затем ОАЗИС медленно материализовался вокруг меня, и я обнаружил, что стою в кабинете Анорака, где в последний раз выходил из системы.

Все выглядело так же, как и раньше, но чувствовалось совершенно по-другому. Я действительно был здесь, физически внутри ОАЗИСА. Мне больше не казалось, что я использую аватар. Теперь я чувствовал себя своим аватаром. На моем лице не было очков, не было того слабого онемения и стеснения, которые всегда ощущаешь в тактильном костюме или перчатках. Я даже не почувствовала гарнитуру ОНИ, которую на самом деле носило мое настоящее тело. Когда я протянул руку, чтобы почесать голову, устройства там не было. Легкий ветерок дул в кабинет через открытое окно, и я чувствовал его на своей коже, на лице и в волосах.

Я чувствовал, как мои ноги упираются в каменный пол, уютно устроившись в ботинках, которые носил мой аватар.

Я понял, что тоже чувствую запах своего окружения. Я вдохнула затхлый запах древних книг заклинаний, которые стояли вдоль стен, смешанный с дымом горящих свечей.

Я потянулся, чтобы коснуться ближайшего рабочего стола. Я чувствовал бороздки на дереве, когда проводил по нему кончиками пальцев. Затем я заметил на столе большую вазу с фруктами — той, которой раньше не было. Я взял яблоко и почувствовал его вес в руке и его твердую гладкость на ладони. Я сжал его всеми пятью пальцами и почувствовал, как они создают крошечные кратеры мякоти под поверхностью кожицы яблока.

Я был поражен идеальным воспроизведением всей этой взаимосвязанной сенсорной информации. Это были тонкие, тонкие ощущения, которые невозможно было воссоздать или смоделировать парой тактильных перчаток.

Я поднес яблоко к губам моего аватара, которые теперь ощущались как мои собственные губы, и впился в него тем, что ощущалось как мои собственные зубы. На вкус оно было как настоящее яблоко. Самое спелое и вкусное яблоко, которое я когда-либо ел.

Пользователь ОАЗИСА всегда мог есть и пить вместе со своим аватаром. Но поедание пищевого бонуса или питье лечебного

зелья всегда было бессмысленной пантомимой, воспроизводимой вашими тактильными перчатками. Вы никогда не чувствовали, что что-то проходит через ваш рот, и вы определенно никогда не ощущали вкус на своем языке.

Теперь, благодаря ОНИ, я смог. И я это сделал.

Я начал пробовать другие фрукты в миске. Апельсин, банан, виноград и папайя были такими же восхитительными на вкус, и когда я откусил от каждого из них, я почувствовал, как фрукт спускается по пищеводу к желудку. Я даже чувствовал, как мой желудок наполняется.

«Боже ты мой!» — воскликнул я в пустую комнату. «Это, чёрт возьми, невероятно!» Но мои слова были искажены, потому что я говорил с полным ртом папайи. Я чувствовал, как по подбородку стекает сок. Я вытер его рукавом. Затем я начал бегать по комнате, разрываясь от возбуждения, касаясь различных поверхностей и предметов, чтобы увидеть, как они себя поведут. И как они отреагируют. Всё это казалось реальным.

Когда моя первоначальная эйфория начала проходить, я задумался, может ли ОНИ также имитировать боль. Потому что, если боль казалась такой же реальной, как вкус фрукта, испытывал бы я боль?

В качестве эксперимента я слегка прикусил язык. Я чувствовал давление каждого зуба на его поверхность и частицы моих вкусовых рецепторов, когда я стучал по ним резцам. Но я не чувствовал никакой боли, как бы сильно я ни кусал. Как я и подозревал, Холлидей ввел в действие какие-то эффекты обезболивающего.

Я вытащил один из своих бластеров и выстрелил себе в правую ногу. Я получил некоторое повреждение и почувствовал легкий приступ боли, но это было больше похоже на сильный укол, чем на выстрел.

Головокружительный смех вырвался у меня, когда я убрала бластер в кобуру. Затем я сделал три бегущих шага к окну и нырнул в него, взлетев, как Супермен. Когда я взмыл в облака, моя мантия развевалась на ветру, как плащ. Мне казалось, что я действительно лечу.

Я также внезапно почувствовал, что все возможно. Потому что теперь это было ясно как никогда.

Это был последний, неизбежный шаг в эволюции видеоигр и виртуальной реальности. Теперь симуляция стала неотличима от реальной жизни.

Я знал, что Саманта этого не одобрит. Но я был слишком возбужден, чтобы позволить себе думать об этом. Я хотел большего. А у ОНИ для меня было припасено еще больше.

Намного больше.

Я прилетел обратно в кабинет Анорака и продолжил экспериментировать со способностями ОНИ. Именно тогда я обнаружил новое раскрывающееся меню на головном дисплее моего аватара с надписью ОНИ. Когда я выбрал его, я увидел список из дюжины больших файлов, которые уже были загружены в мою учетную запись. Все они имели расширение oni и вызывающе простые имена файлов, такие как ГОНКИ, СЕРФИНГ, СКАЙДАЙВИНГ и КУНГ-ФУ ПОЕДИНКИ.

Я выбрал СЕРФИНГ и вдруг обнаружил, что стою на доске для серфинга, умело оседлав изогнутую стену гигантской волны у берегов какого-то тропического острова. Но когда я рефлекторно попытался пошевелиться, чтобы сохранить равновесие, я понял, что не контролирую ситуацию. Это был пассивный опыт. Я как будто был на прогулке. И каким — то образом это также отличалось от того, что я испытала в кабинете Анорака — здесь движения были очень плавные и точные, более интенсивные, но в то же время резкие и беспорядочные.

Посмотрев на свое тело, я понял, что я больше не Парсифаль — я был кем-то другим. Гораздо меньше и тоньше, с более темной кожей и прядями длинных черных волос, свисающих перед глазами. Кем-то в бикини. Кем-то с грудью. Я был женщиной! И опытным серфером. Не аватаром. Настоящий человек записал этот опыт. Я переживал частичку чужой жизни.

Я не мог контролировать свои движения, но я мог видеть, слышать, обонять и чувствовать все — каждое ощущение, которое испытывала женщина, сделавшая эту запись. Я даже чувствовал гарнитуру ОНИ на своей-её голове, и я также мог видеть переносной накопитель данных, к которому она была подключена, в водонепроницаемом чехле, который был привязан к ее правой руке.

Это тоже объясняло разницу в ощущениях. Я больше не ощущал смоделированный вход, созданный для меня серверами ОАЗИС, я действительно ощущал мир через тело этого серфера, момент за моментом, передаваемый ее синапсами. Прямой нейронный вход, в чужой мозг, который не был моим собственным.

Когда через несколько секунд волна обрушилась на меня, ролик закончился, и я снова оказался в шкуре своего аватара, стоя в кабинете Анорака.

Я загрузил следующий клип, потом следующий. Я водил гоночную машину, прыгнул с парашютом, сражался в стиле кунг-фу, нырял в глубину и катался верхом — и все это в течение одного получаса.

Я проигрывал все файлы oni в списке, один за другим, переходя из одного места в другое, от тела к телу и от одного опыта к другому.

Я остановился, когда дошел до ряда файлов с такими именами, как СЕКС-МЖ. oni, СЕКС-ЖЖ. oni и СЕКС-НЕБИНАРНЫЙ. oni. Я не был готов ни к чему из этого. Я все еще был искренне, безумно и глубоко влюблен в Саманту. И я все еще не оправился от потери девственности с ней всего несколько дней назад. Я не хотел ей изменять. Я полагал, что обман будет обманом, будь то вживую или в записи.

Я вышел из ОАЗИСА и снова взял под контроль собственное тело. Процесс занял несколько минут. Затем снял гарнитуру ОНИ и открыл глаза. Я оглядел свой офис и проверил время. Прошло больше часа, по моим ощущениям так и было.

Я оторвал ладони от подлокотников моего кресла и дотронулся до своего лица. Реальность казалась мне не более реальной, чем ОАЗИС. Мои чувства не могли отличить одно от другого.

Холлидей был прав, ОНИ может изменить мир.

* * *

Как, черт возьми, Холлидей сделал это? Как ему удалось в тайне от всех изобрести такое сложное устройство? Аппаратное обеспечение не было его специальностью.

В документах, которые он мне прислал, содержался ответ. Когда я прочитал остальное, то узнал, что Холлидей работал над этим более двадцати пяти лет, с целой исследовательской лабораторией, полной нейробиологов, скрывая свою тайну на виду у всех.

Через несколько месяцев после того, как GSS запустила ОАЗИС, Холлидей основал в компании подразделение исследований и разработок под названием Лаборатория Исследования Доступа. Якобы его миссия заключалась в создании линейки нейропротезного оборудования, которое упростило бы людям с тяжелыми физическими недостатками доступ в ОАЗИС. Холлидей нанял лучшие и самые яркие умы в области нейробиологии для работы в ЛИД, а затем предоставил им все необходимое финансирование для проведения исследований.

Работа ЛИД в течение следующих нескольких десятилетий, конечно, не была секретом. Напротив, их открытия позволили создать новую линейку медицинских имплантатов, которые получили широкое распространение. Я читал о некоторых из них

в школьных учебниках. Во-первых, они разработали новый тип ушного имплантата, который позволял людям с нарушениями слуха воспринимать звук с идеальной четкостью как в реальном мире, так и внутри ОАЗИСА. Несколько лет спустя они представили новый имплант сетчатки глаза, который позволил слепым людям прекрасно «видеть» внутри ОАЗИСА. А связав две мини-камеры на голове с одним и тем же имплантатом, можно было восстановить и их реальное зрение.

Следующим изобретением ЛИД стал мозговой имплантат, который позволял парализованным контролировать движения своего аватара в ОАЗИСЕ, просто думая об этом. Он работал вместе с отдельным имплантатом, который позволял им чувствовать смоделированные сенсорные сигналы от прикосновения. И те же самые имплантаты дали этим людям возможность восстановить контроль над своими нижними конечностями, восстановив при этом их осязание. Они также позволили инвалидам управлять роботизированными конечностями, и получать через их сенсорные сигналы восприятия.

Для достижения этой цели исследователи разработали метод «записи» сенсорной информации, передаваемой в человеческий мозг нервной системой в ответ на всевозможные внешние раздражители, а затем собрали эти данные в массивную цифровую библиотеку ощущений, которые можно было «воспроизвести» внутри ОАЗИСА, чтобы идеально имитировать все, что человек может испытать через свои чувства осязания, вкуса, зрения, равновесия, температуры — и так далее.

GSS запатентовала каждое из изобретений Лаборатории Исследования Доступа, но Холлидей никогда не делал никаких попыток извлечь из них прибыль. Вместо этого он организовал программу, чтобы обеспечить нейропротезными имплантатами всех нуждающихся пользователей ОАЗИСА. GSS даже субсидировала стоимость операции по имплантации. Эта программа сделала новые устройства доступными для всех людей с ограниченными физическими возможностями, которые решили их использовать, но также предоставила ЛИД почти неограниченное количество желающих подопытных кроликов, на которых можно было проводить свои текущие эксперименты.

Я рос, видя заголовки о прорывах ЛИД в области имплантации мозга в новостных лентах, но, как и большинство людей, я никогда особо не обращал на них внимания, потому что технология была доступна для людей с тяжелыми физическими недостатками, желающими пройти через, возможно смертельную операцию на головном мозге.

Но, пока они делали все эти поразительные прорывы, Лаборатория Исследования Доступа также потратила эти десятилетия на разработку еще одной секретной технологии, которая, в конечном итоге, станет величайшим достижением ЛИД. Интерфейс компьютер-мозг, который может делать все, что могут их имплантаты, но без хирургического вмешательства. Используя накопленные данные о внутренней работе человеческого разума и тщательно продуманное сочетание технологий ЭЭГ, МРТ и сверхчувствительные магнитометры, лаборатория разработала способ считывания мозговых волн и передачи их исключительно через кожный контакт. Холлидей разделил каждый аспект проекта на части, так что каждая команда ученых или инженеров работала изолированно от других, и только он один знал, как все это будет сочетаться.

Потребовались миллиарды долларов и десятилетия работы, прежде чем им наконец удалось создать полнофункциональный прототип гарнитуры ОАЗИС Нейро Интерфейс. Но, как только они завершили последнюю часть испытаний на безопасность, Холлидей закрыл проект ОНИ и объявил его провальным. Через несколько недель он закрыл Лабораторию Исследования Доступа и уволил весь ее персонал. Всем им были предоставлены выходные пособия, которые гарантировали, что им больше никогда не придется работать — при условии их строгого соблюдения соглашений о неразглашении, которые они подписали при приеме на работу.

Так Холлидей создал первый в мире неинвазивный интерфейс мозг-компьютер, о котором мир не знал.

И теперь мы с друзьями унаследовали это изобретение. Мы должны принять решение, скрыть его или представить миру.

* * *

Мы приняли решение нелегко, взвесили все за и против. Затем, после жарких споров, мы вчетвером провели голосование. Большинство было за. И вот так мы навсегда изменили ход человеческой истории.

После очередной серии испытаний на безопасность компания GSS запатентовала технологию нейро интерфейса ОАЗИС и начала массовое производство гарнитур. Мы выставили их на продажу по самой низкой цене, чтобы как можно больше людей могли испытать нейро интерфейс ОАЗИС на себе.

В первый день мы продали миллион единиц. И как только наши гарнитуры появились на полках магазинов, вся линейка

очков и тактильного оборудования IOI мгновенно устарела. Впервые в истории GSS стала ведущим мировым производителем оборудования ОАЗИС. По мере того как слухи о возможностях ОНИ начали распространяться, продажи продолжали расти в геометрической прогрессии.

А потом, всего через несколько дней, произошло событие, которое привело в движение всю эту историю.

Через несколько секунд после того, как серверы ОАЗИС достигли 7 777 777 одновременных пользователей ОНИ, на давно неактивном веб-сайте Холлидея, где, когда-то находилось табло его конкурса, появилось сообщение:

> Найдите семь осколков души Сирены
> В семи мирах, где она играла роль
> За каждый фрагмент наследник заплатит цену
> Чтобы снова сделать Сирену живой

Оно стало известно, как Загадка осколков, и первое, что заметили охотники старой школы, было то, что его рифма и количество слогов были идентичны стиху «Три тайных ключа от трёх тайных врат», который Холлидей использовал, чтобы объявить о начале знаменитой охоты за пасхальным яйцом.

Люди полагали, что Загадка Осколков была просто тщательно продуманным рекламным трюком, придуманным новыми владельцами GSS, чтобы помочь продвинуть выпуск наших гарнитур ОНИ. И мы никогда не делали ничего, чтобы опровергнуть или подтвердить эти слухи, потому что они помогали укрепить представление о том, что ОАЗИС теперь находится под нашим полным контролем. Но мы вчетвером знали тревожную правду. Мы понятия не имели, что, черт возьми, происходит.

Загадка Осколков, казалось, возвещала о существовании второго Пасхального яйца — еще одного предмета, спрятанного где-то внутри ОАЗИСА его эксцентричным создателем незадолго до его смерти. И время появления загадки не могло быть простым совпадением. Это явно было вызвано нашим решением выпустить нейроинтерфейс ОАЗИС для общественности. Так что именно Холлидей пытался нам сказать?

«Сирена», казалось, была отсылкой к Кире Морроу, покойной жене Ога и безответной любви Хэллидея. Когда они все вместе учились в старшей школе в Огайо, Кира назвала своего персонажа «Подземелья и драконы» Лекозией в честь одной из Сирен из греческого мифа. Много лет спустя Кира дала своему аватару в ОАЗИС то же имя. После ее смерти Холлидей использовал имя Лекозия в качестве пароля к компьютеру, который мне пришлось

угадать, чтобы выиграть последнюю загадку его конкурса.

Было непонятно, что произойдет, если кому-то удастся собрать Семь осколков и «снова сделать Сирену живой». Но я все равно начал их искать. Холлидей снова бросил перчатку, и я не мог не принять вызов.

И я был не один. Появление загадки породило целое новое поколение охотников, и все они начали рыскать по ОАЗИСУ в поисках Семи Осколков. Но в отличие от яйца Холлидея, награда за обнаружение Души Сирены никогда не объявлялась, поэтому никто не знал точно, что они искали и зачем.

* * *

В мгновение ока прошел целый год.

Мы продали три миллиарда устройств. Потом четыре.

Быстро стало очевидно, что наши запатентованные гарнитуры с интерфейсом мозг-компьютер имеют бесконечный набор возможностей, не связанных с ОАЗИС, в областях науки, медицины, авиации, производства и оборонной промышленности.

Акции Innovative Online Industries продолжали стремительно падать. Когда он упал достаточно низко, мы организовали враждебное поглощение компании. GSS поглотила IOI и все его активы, превратив нас в могущественную мегакорпорацию с глобальной монополией на самую популярную в мире платформу для развлечений, образования и коммуникации. Чтобы отпраздновать это событие, мы освободили всех наемных служащих IOI и списали им непогашенные долги.

Прошел еще год. ОАЗИС достиг новой отметки — пять миллиардов индивидуальных пользователей заходили в систему каждый день. Потом шесть. Две трети людей на нашей перенаселенной, быстро нагревающейся маленькой планете. И более 99 процентов людей, получивших доступ к ОАЗИС, теперь делали это с помощью одной из наших гарнитур с нейроинтерфейсом.

* * *

Как и предсказывал Холлидей, эта новая технология начала оказывать глубокое влияние на повседневную жизнь людей и на человеческую цивилизацию в целом. Каждый день можно было загружать новые впечатления. Все, что вы можете себе представить. Вы могли пойти куда угодно, делать что угодно и

быть кем угодно. Это было самое захватывающее времяпрепровождение, которое только можно представить — гораздо более захватывающее, чем прежний ОАЗИС, и это о чем-то говорило.

Другие компании предпринимали попытки реверс-инжиниринга гарнитуры ОНИ в попытке украсть нашу технологию нейро интерфейса, но программное обеспечение и вычислительная мощность, необходимые для функционирования технологии ОНИ, были частью ОАЗИСА. Впечатления можно было записать в автономном режиме в виде файла oni, даже в виде пиратской записи, но этот файл можно было воспроизвести, только загрузив его в ОАЗИС. Это позволило нам отсеять сомнительные или незаконные записи, прежде чем они могли быть переданы другим пользователям. Это также позволило нам сохранить нашу монополию на то, что быстро становилось самым популярным видом развлечений в мировой истории.

Компания GSS развернула ОНИ-net, платформу социальных сетей, основанную на обмене файлами oni. Он позволял пользователям просматривать, покупать, загружать, оценивать и анализировать опыт ОНИ, записанный миллиардами других людей по всему миру. Это также позволило вам загрузить свой собственный опыт и продать его другим пользователям ОАЗИСА.

«Симы» были записями, сделанными внутри ОАЗИСА, а «Рэки» — записями ОНИ, сделанными в реальности. За исключением того, что большинство детей больше не называли это «реальностью». Они назвали его «ЭРЛ».[2], а «ВОЗ» на сленге означало «В ОАЗИСЕ». Итак, рэки были записаны в ЭРЛ, а симы были созданы в ВОЗ.

Теперь вместо того, чтобы следить за своими любимыми знаменитостями в социальных сетях, пользователи ОНИ могут становиться их любимыми знаменитостями на несколько минут каждый день. Побывать в их шкуре. Живите короткими, тщательно подобранными фрагментами гораздо более гламурных жизней.

Теперь люди больше не смотрели фильмы или телешоу — они жили ими. Зрителя уже не было в зале. Теперь они были одной из звезд. Вместо того, чтобы просто быть среди публики на рок-концерте, теперь вы можете испытать концерт в качестве каждого члена вашей любимой группы и быть каждым из них, когда они / вы исполняют вашу любимую песню.

Любой, у кого есть гарнитура ОНИ и пустой диск с данными, может записать реальный опыт, загрузить его в ОАЗИС и продать миллиардам других людей по всему миру. Вы зарабатывали монеты за каждую загрузку, а GSS получал только 20 процентов

за то, что все это стало возможным. Если один из ваших клипов станет вирусным, прибыль может сделать вас богатым в мгновение ока. Кино, рок, порно, и сетевые звезды, все они стремились использовать этот совершенно новый источник доходов.

За меньшую цену, чем латте со льдом, вы теперь можете спокойно испытать практически все, что могут испытать люди. Вы можете принимать любые наркотики, есть любую пищу и заниматься любым сексом, не беспокоясь о зависимости, калориях или последствиях. Вы можете заново пережить записанные реальные события или выбрать интерактивное приключение на свой вкус внутри ОАЗИСА. Благодаря ОНИ все это казалось совершенно реальным.

* * *

ОНИ сделало жизнь обездоленных людей во всем мире намного более терпимой и приятной. Люди не возражали питаться сушеными морскими водорослями и соевым белком, когда они могли войти в ОНИ-net и загрузить вкусную еду из пяти блюд в любое время, когда им заблагорассудится. Люди могли попробовать любую кухню из любой части земного шара, приготовленную любым из лучших шеф-поваров мира, и отведать ее в особняке, или на вершине горы, или в живописном ресторане, или на самолете, направляющемся в Париж. И в качестве бонуса вы можете вкусить любое из этих блюд как гость с необычайно чувствительными вкусовыми рецепторами. Или как знаменитость, обедающая с другими знаменитостями, которых обслуживала кучка бывших знаменитостей. Назови свой яд[3].

Модерирование всего этого пользовательского контента было проблемой — и огромной ответственностью. GSS внедрила CenSoft, нашу специальную программу-цензуру с сильным ИИ, которая сканирует каждую запись oni перед ее выпуском и помечает подозрительный контент для проверки человеком. Сомнительный материал просматривался сотрудниками GSS, которые затем решали, можно ли опубликовать клип, или, если было зафиксировано какое-либо преступное поведение, они перенаправляли его сотрудникам правоохранительных органов в стране или регионе пользователя, загрузившего видео.

Новые применения технологии ОНИ продолжали открываться. Например, для молодых матерей стало модным делать запись ОНИ, во время родов, чтобы через несколько десятилетий этот ребенок мог воспроизвести эту запись и

испытать, каково это-рожать самого себя.

* * *

А что же я сам?

Все мои мечты сбылись. Я стал нелепо богатым и до абсурда знаменитым. Я влюбился в девушку своей мечты, а она влюбилась в меня. Конечно же, я был счастлив, правда?

Не так сильно, как показывает этот отчет. Я перестал быть собой, как в личном, так и в профессиональном плане, поэтому мне не потребовалось много времени, чтобы полностью испортить свою жизнь еще раз. И когда я это сделал, я вернулся, чтобы найти утешение у моего старого друга, ОАЗИСА.

Я боролся с зависимостью от ОАЗИСА до того, как был выпущен ОНИ. Теперь вход в симуляцию походил на дозу какого-то химически сконструированного супергероина. Мне не потребовалось много времени, чтобы стать наркоманом. Когда я не воспроизводил записи ОНИ, я бороздил ОНИ-net и добавлял всё новые записи в свой плэйлист.

Тем временем я продолжал поиски Семи Осколков Души Сирены. Я мог телепортироваться куда угодно в ОАЗИСЕ, покупать все, что хотел, и убивать любого, кто встанет у меня на пути. Но у меня все еще не было никакого прогресса. И я не мог понять почему.

* * *

В конце концов, испытывая смесь отвращения и отчаяния, я предложил миллиард долларов любому, кто мог бы предоставить мне информацию о том, как найти хотя бы один из Семи Осколков. Я объявил об этой награде стилизованным короткометражным фильмом, созданным по образцу «Приглашения Анорака». Я надеялся, что это будет похоже на беззаботную игру в стиле Холлидея, а не на отчаянный крик о помощи. Похоже, это сработало.

Моя награда за осколок в миллиард долларов вызвала настоящий переполох в ОАЗИСЕ. Число охотников, ищущих осколки, за ночь увеличилось в четыре раза. Но ни одному из них не удалось забрать мою награду (в течение короткого времени некоторые из молодых, более идеалистичных охотников за осколками называли себя «маневровыми», чтобы отличить себя от своих старших коллег. Но когда все стали называть их

«шулерами», они передумали и тоже стали называть себя охотниками. Это прозвище все еще подходит. Семь осколков были пасхальными яйцами, спрятанными Холлидеем, и мы все охотились за ними.)[4]

Прошел еще год.

Затем, всего через несколько недель после третьей годовщины запуска ОНИ, это наконец произошло. Молодой предприимчивый охотник привел меня к Первому осколку. И когда я взял его в руки, я запустил серию событий, которые радикально изменили судьбу человечества.

Как один из немногих очевидцев этих исторических событий, я чувствую себя обязанным дать свой собственный письменный отчет о том, что произошло. Так что будущие поколения — если таковые будут — будут иметь в своем распоряжении все факты, когда они решат, как судить о моих действиях.

Уровень 4

Моя подруга Кира всегда говорила, что жизнь похожа на чрезвычайно сложную, ужасно несбалансированную видеоигру. Когда вы рождаетесь, вам дается случайно сгенерированный персонаж со случайно определенным именем, расой, лицом и социальным классом. Ваше тело — это ваш аватар, и вы появляетесь в случайном географическом месте, в случайный момент истории человечества, в окружении случайной группы людей, а затем вы должны пытаться выжить как можно дольше.

Иногда игра может показаться легкой. Даже веселой.

В других случаях это может быть так трудно, что вам захочется сдаться и выйти.

Но, к сожалению, в этой игре вы получаете только одну жизнь.

Когда ваше тело испытывает голод, или жажду, или болеет, или ранено, или стареет, ваш счетчик здоровья уменьшается, и тогда игра окончена.

Некоторые люди играют в игру сто лет, даже не догадываясь, что это игра или что есть способ выиграть в ней.

Чтобы выиграть в видеоигре жизни, вам просто нужно постараться сделать так, чтобы получение опыта в игре было для вас как можно более приятным, как для себя, так и для всех других игроков, с которыми вы встречаетесь в своих путешествиях.

Кира говорит, что, если бы все

играли в игру ради победы, всем было бы намного веселее.

— Альманах Анорака, глава 77, стихи 11–20

0001

Как Марти Макфлай, я проснулся ровно в 10:28 под песню «Back in Time» Хьюи Льюиса и News.

Её любезно проигрывал мой винтажный радиоприемник с откидными часами Panasonic RC—6015, модель, которая была у Марти в фильме. Я изменил его, чтобы он играл ту же самую песню в то же самое время, когда Марти слышит ее, после того, как он, наконец, вернется назад в будущее.

Я откинул шелковые простыни своей кровати королевского размера и опустил ноги на подогретый мраморный пол. Домашний компьютер увидел, что я не сплю, и автоматически отодвинул шторы на окнах спальни, открывая потрясающий панорамный вид на мое обширное лесное поместье и неровную линию горизонта Коламбуса на горизонте.

Я все еще не мог до конца в это поверить. Просыпаться в этой комнате, видеть это зрелище каждый день. Не так давно, просто открыть глаза здесь было достаточно, чтобы на моем лице появилась улыбка, и моя походка стала пружинистой.

Но сегодня это не помогло. Сегодня я был один, в пустом доме, в мире, балансирующем на грани краха. И в такие дни, четыре часа, которые мне приходилось ждать, пока я смогу снова надеть гарнитуру ОНИ и сбежать в ОАЗИС, тянулись передо мной, словно вечность.

Мой взгляд сосредоточился на здании Gregarious Simulation Systems, сияющем наконечнике стрелы из зеркального стекла, поднимающемся из центра города. Штаб-квартира GSS находилась всего в нескольких кварталах от старого комплекса небоскребов IOI, где я некоторое время работал по контракту. Теперь он тоже принадлежал GSS. Мы превратили все три здания в бесплатные «капсульные» отели для бездомных. Вы, наверное, догадались, кто из нас четверых возглавил эту инициативу.

Следуя за линией горизонта еще на несколько сантиметров вправо, я также мог различить силуэт переоборудованного отеля «Хилтон», где я снимал квартиру в последний год конкурса. Теперь это была достопримечательность. Люди на самом деле покупали билеты, чтобы увидеть крошечный номер размером десять на десять, в котором я заперся вдали от мира, чтобы сосредоточиться на поисках пасхального яйца Холлидея. Я не уверен, что кто-то из этих людей осознал, что это было самое мрачное и одинокое время в моей жизни.

Судя по всему, теперь моя жизнь была совсем другой. Вот только я стоял у окна, хандрил, и уже жаждала получить свою

дозу ОНИ.

В Оклахома-Сити, где я вырос много лет назад, снесли штабели на Портленд-авеню, чтобы я мог воздвигнуть памятник моей матери, тете, миссис Гилмор и всем другим беднягам, которым не повезло умереть в этой адской дыре. Я заплатил за то, чтобы всех его жителей переселили в новый жилой комплекс, который я построил для них на окраине города. Мое сердце все еще согревала мысль о том, что все бывшие обитатели штабелей, как и я, стали такими, какими никогда не могли себе представить — домовладельцами.

Даже несмотря на то, что штабели, в которых я вырос, больше не существовали в реальном мире, я все еще мог посещать их в любое время, когда мне заблагорассудится, потому что в ОАЗИСЕ очень точно воссоздали штабели Портленд-авеню, как я их помнил, построенные из фото и видео реального места, сделанных до взрыва. Теперь это был популярный туристический аттракцион ОАЗИСА и место для школьных экскурсий.

Я сам иногда бывал там. Я сидел внутри своего тщательно воссозданного старого убежища, удивляясь тому путешествию, которое привело меня туда, где я был сейчас. Настоящий фургон, который я использовал в качестве укрытия, был извлечен из груды хлама и доставлен по воздуху в Колумбус, чтобы его можно было выставить в музее GSS. Но я предпочел посетить симуляцию моего укрытия, а не настоящий фургон, потому что в ОАЗИСЕ мое убежище все еще было похоронено в куче брошенных машин у основания штабелей на Портленд-авеню, которые все еще стояли нетронутыми, как и на протяжении всей моей жизни до того, как бомба Сорренто обрушила их и положила конец моему детству.

Иногда я подходил к копии старого штабеля моей тети Алисы. Я поднимался по лестнице к ее трейлеру, заходил внутрь, сворачивался калачиком в углу прачечной, где раньше спал, и извинялся перед мамой и тетей Алисой за косвенную причину их смерти. Я не знал, куда еще пойти, чтобы поговорить с ними. Ни у одного из них не было могилы или надгробия, которые я мог бы посетить. И у моего отца тоже. Все трое были кремированы — моя тетя Алиса в момент ее гибели, а мои родители задолго до этих событий, благодаря городской программе бесплатной кремации и утилизации останков. Теперь все они были пылью на ветру.

Эти визиты заставили меня понять, почему Холлидей воссоздал Мидлтаун с такой любовью к деталям, когда он был местом действия многих его собственных несчастливых детских воспоминаний. Он хотел вернуться в свое прошлое, вернуться к тому, кем он был до того, как мир изменил его.

«Д-Д-Доброе, Уэйд!» — заикался знакомый голос, когда я

вошел в ванную. Я покосился и увидел Макса, моего многострадального системного агента, который улыбается мне с поверхности гигантского умного зеркала над раковиной.

«Доброе утро, Макс», — пробормотал я. «Как дела?»

«Пока не родила», — ответил он. «Это было легко! Спроси меня еще о чём-нибудь. Вперед, продолжай».

Когда я не ответил, он скривился и начал играть на воображаемой гитаре, крича: «Мир Уэйда! Слово Уэйда! Время веселиться! Отлично!»

Я закатил глаза и нажал на слив воды в унитазе для пущего эффекта.

«Боже», — сказал Макс. «Какая требовательная публика. Встал сегодня не с той ноги?

«Типа того», — сказал я. «Запусти утренний плэйлист, пожалуйста».

«This Must Be the Place (Naive Melody)» Talking Heads заиграла через динамики дома, и я сразу почувствовал себя более расслабленным.

«Грасиас, Макс».

«De nada, моя маленькая энчилада».

Несколько месяцев назад я переустановил MaxHeadroom v3.4.1 в качестве своего системного агента. Я подумал, что его присутствие может помочь мне восстановить то же мышление, которое у меня было во время конкурса Холлидея. В какой-то степени это сработало. Это было похоже на визит к старому другу. И по правде говоря, мне была нужна компания. Хотя в глубине души я знал, что разговаривать со своим системным агентом, но это было не так странно, как разговаривать с самим собой.

Макс читал мне дневные заголовки, пока я переодевалась в спортивную одежду. Я сказал ему, чтобы он пропустил все истории, связанные с войной, болезнями или голодом. И он начал читать мне прогноз погоды. Я сказал ему, чтобы он не беспокоился, затем надел свои новенькие очки дополненной реальности Okagami NexSpex и направился вниз. Макс последовал за мной, вновь появившись на экранах старинных электронно-лучевых мониторов, установленных вдоль моего маршрута.

Даже в середине дня старый особняк Холлидея казался заброшенным. Уборкой занимались высококлассные роботы-гуманоиды, которые выполняли большую часть своей работы, пока я спал, поэтому я их почти не видел. У меня был личный повар по имени Деметри, но он редко покидал кухню. Команда охранников, которые стояли у ворот и патрулировали территорию, тоже были людьми, но они входили в дом только в

том случае, если сработала сигнализация или я вызвал их.

Большую часть времени я был один, в одиночестве, в огромном доме с более чем пятьюдесятью комнатами, включая две кухни, четыре столовые, четырнадцать спален и в общей сложности двадцать одну ванную. Я до сих пор понятия не имел, почему здесь так много туалетов и где они все расположены. Я списал это на известную эксцентричность предыдущего владельца.

Я переехала в старое поместье Джеймса Холлидея через неделю после того, как выиграла его конкурс. Дом располагался на северо-восточной окраине Коламбуса и был совершенно пуст. По просьбе Холлидея все его имущество было продано с аукциона после его смерти пятью годами ранее. Но документы на дом и тридцать акров земли, на которых он стоял, остались частью его состояния, поэтому я унаследовал его вместе с остальным имуществом. Саманта, Эйч и Сёто были достаточно любезны, чтобы продать мне свои доли в собственности, сделав меня ее единственным владельцем. Теперь я жил в той же уединенной крепости, где герой моего детства заперся от мира на всю оставшуюся жизнь. Место, где он создал три ключа и врата…

Насколько мне известно, Холлидей никогда не давал этому месту названия. Но я подумал, что оно необходимо, и окрестил его Монсальват, в честь уединенного замка, где сэр Парсифаль наконец нашел Святой Грааль в некоторых версиях легенды об Артуре.

Я живу в Монсальвате уже больше трех лет, но большая часть дома все еще оставалась пустой и ничем не украшенной. Но мне так не показалось, потому что очки дополненной реальности, которые я носил, украшали дом на лету, когда я обходил его. Он покрывал голые стены огромного особняка великолепными гобеленами, бесценными картинами и киноафишами в рамках. Он заполнял каждую из пустых комнат иллюзорной мебелью и элегантным декором.

То есть до тех пор, пока я не проинструктировал свою систему дополненной реальности перепрофилировать все это пустое пространство, как я собирался сделать сейчас, для моей утренней пробежки.

«Загрузить Храм Судьбы», — сказал я, когда спустился по главной лестнице.

Пустое фойе и тускло освещенные коридоры особняка мгновенно превратились в обширный подземный лабиринт пещер и коридоров. И когда я взглянул на себя, моя тренировочная одежда была заменена на идеально сшитый костюм Индианы Джонса, в комплекте с изношенной кожаной курткой, хлыстом на

правом бедре и потрепанной шляпой.

Пока я бежал по коридору, заиграла музыкальная тема Инди, и передо мной начали появляться разнообразные препятствия и враги, заставляя меня либо уклоняться от них, либо атаковать их своим воображаемым хлыстом. Я зарабатывал очки за каждое препятствие, которого избегал, и за каждого побежденного врага. Я также мог заработать бонусные баллы за поддержание моего сердечного ритма и за освобождение плененных детей, используемых в качестве рабского труда в храме, из их камер, которые были разбросаны вдоль моего пути. Я пробежал в общей сложности пять миль, бегая из одного конца моего дома в другой и обратно. И мне удалось побить свой предыдущий рекорд.

Я закончил игровую программу и снял очки с дополненной реальности, затем вытер лицо полотенцем и выпил немного воды, прежде чем отправиться в тренировочную комнату. По дороге зашел в гараж, чтобы полюбоваться своей коллекцией машин. Из всех моих ежедневных ритуалов это был тот, который всегда заставлял меня улыбаться.

Огромный гараж поместья теперь содержал четыре реплики классических автомобилей из фильмов — те же самые четыре киномашины, которые вдохновили моего аватара на создание гибридного автомобиля OASIS, ECTO-88. У меня были точные копии машины времени DeLorean DMC-12 Дока Брауна 1982 года; катафалк Cadillac Ectomobile, Ecto-1 из фильма «Охотники за привидениями» 1959 года; черный Pontiac Firebird Trans-Am Knight Industries 2000 из фильма «Рыцарь дорог» 1982 года выпуска, KITT (с режимом Super-Pursuit Mode); и, наконец, стоящая в самом дальнем углу копия проникающего в материю реактивного автомобиля доктора Бакару Банзая, построенная на основе сильно модифицированного пикапа Ford F-серии 1982 года, с воздухозаборниками от транспортного самолета DC-3, прикрученными к его раме, наряду с кабиной немецкого истребителя времен Второй мировой войны, турбинным реактивным двигателем и парашютными тормозами для быстрого замедления.

Я никогда не водил ни одной из этих машин. Я просто заскочил в гараж полюбоваться ими. Иногда я сидел внутри них с включенными экранами и панелями управления, пока слушал саундтреки к старым фильмам и обдумывал идеи для следующей модификации ECTO-88. Над этим проектом я начал работать после того, как мой терапевт посоветовал мне иметь какое ни будь хобби для творческой разгрузки.

GSS уже владела медиакомпаниями, владевшими киностудиями, которые имели правами на фильмы «Назад в

будущее», «Охотники за привидениями», «Рыцарь дорог» и «Приключения Бакару Банзая», а также платила огромные лицензионные сборы актёрам, образы которых я использовал, Кристоферу Ллойду, Дэвиду Хассельхоффу, Питеру Уэллеру, Дэну Эйкройду и Биллу Мюррею. Я мог использовать компьютерные образы каждого из них в моем фильме. По сути, это были неигровые персонажи с достаточным количеством искусственного интеллекта, чтобы принимать вербальные указания после того, как я поместил их на свои виртуальные съемочные площадки в популярной программе для создания фильмов GSS Cinemaster.

Это позволило мне, наконец, воплотить в жизнь мою давнюю мечту фаната: эпический фильм кроссовер о докторе Эмметте Брауне и докторе Бакару Банзае, объединившихся с Knight Industries, чтобы создать уникальный межпространственный транспорт времени для Охотников за привидениями, которые должны использовать его, чтобы спасти все десять известных измерений от четырехкратного перекрестного разрыва, который может разорвать ткань пространственно-временного континуума.

Я уже написал, спродюсировал и поставил два фильма ECTO-88. Они оба преуспели по сегодняшним меркам — заставить людей платить за фильм или сидеть в кино, в наши дни было непросто из-за множества недорогих опций ONI-net, — но проката фильмов не хватило, чтобы покрыть мои безудержные производственные затраты и все эти спецэффекты. Меня, конечно, не волновало, какую кассу собирают мои домашние фильмы. Все, что имело значение, — это удовлетворение, которое я получил, создавая их, наблюдая за ними и позволяя другим фанатам их испытать. Теперь я работал над «ECTO-88. Часть III» — последней главой моей в высшей степени занудной трилогии.

Я подошел поздороваться с КИТТОМ, и он пожелал мне в ответ доброго утра. Затем на одном из экранов кабины появился Макс и похвалил КИТТА за новый бортовой жесткий диск. КИТТ поблагодарил его, и они вдвоем принялись обсуждать технические характеристики жесткого диска, как два технаря, одержимые двигателями. И они продолжали это делать даже после того, как я вышел из гаража.

Затем пришло время силовых тренировок в свободной столовой, которую я переделал в личный спортзал. Макс время от времени произносил слова поддержки, пока я качал железо, с некоторыми язвительными комментариями. Из него получился бы неплохой личный тренер. Но через несколько минут я отключил его, чтобы посмотреть еще одну серию «Доктора Кто» эпохи Питера Дэвисона. Это было одно из любимых шоу Киры Морроу, а Дэвисон был третьим в её рейтинге доктором после Джоди

Уиттакер и Дэвида Теннанта.

«Исследования, — напомнил я себе. Вы должны идти в ногу со своими исследованиями.

Но я не мог сосредоточиться на эпизоде. Все, о чем я мог думать, это о ежеквартальном собрании совладельцев GSS, запланированном на тот же день, потому что это означало, что я увижу Саманту впервые с нашей последней встречи три месяца назад.

Собственно, наши встречи проходили в ОАЗИСЕ, поэтому я видел только ее аватар. Но это не уменьшило моего беспокойства. Мы с Самантой впервые встретились именно онлайн. Мы познакомились друг с другом через наши аватары в ОАЗИСЕ задолго до того, как встретились в реальном мире.

* * *

Мы с Самантой Эвелин Кук впервые встретились лично в доме Огдена Морроу в горах Орегона сразу после того, как она помогла мне выиграть конкурс Холлидея.

Там тоже были Эйч и Сёто, и все мы провели следующие семь дней в качестве почетных гостей Ога, лично знакомясь друг с другом. После всего, через что мы вчетвером прошли вместе в ОАЗИСЕ, у нас уже была крепкая связь. Но время, которое мы провели вместе в реальном мире на той неделе, превратило нас в семью, хотя и весьма неблагополучную.

В это же время, когда мы с Самантой полюбили друг друга.

Еще до того, как мы встретились в реальности, я уже давно убедил себя, что влюблён в неё в ОАЗИСЕ. Это было от части наивно, и по-юношески. Но когда мы вдвоем наконец начали проводить время вместе в реальности, я снова влюбился в нее. И эти чувства были намного сильнее, и более искренни, потому что наша связь теперь была не только психологической, но и физической, как изначально было задумано природой.

И на этот раз она тоже влюбилась в меня.

Прямо перед тем, как поцеловать меня в первый раз, она сказала мне, что я ее лучший друг и любимый человек. Поэтому я думаю, что она уже начала влюбляться в меня и в ОАЗИСЕ. Но в отличие от меня, она была достаточно умна, чтобы не доверять этим чувствам и не действовать в соответствии с ними, пока фильтр наших аватаров не был удален, и мы, наконец, встретились в реальности.

«Вы не можете знать, любите ли вы кого-то, если вы никогда не касались его», — сказала она мне. И как всегда оказалась

права. Как только мы с ней начали прикасаться друг к другу, нам обоим было трудно остановиться.

Мы потеряли девственность по отношению друг к другу через три дня после того первого поцелуя. Затем мы потратили остаток той недели, украдкой создавая зверя с двумя спинами при каждой возможности. Как и Depeche Mode, мы просто не могли насытиться[5].

Поместье Ога было спроектировано так, чтобы напоминать Ривендейл из фильмов о Властелине колец, и, как и его вымышленный аналог, оно находилось в глубокой долине, поэтому акустика этого места заставляла громкие звуки разноситься на большое расстояние и эхом отражаться от соседних горных стен. Но наши друзья и хозяин великодушно сделали вид, что не слышат всего того шума, который мы, должно быть, создали.

Я никогда не испытывал такого головокружительного счастья и эйфории. И я никогда не чувствовал себя таким желанным и таким любимым. Когда она обняла меня, я хотел только одного, чтобы она не отпускала меня.

Однажды вечером мы решили, что «Space Age Love Song» от группы A Flock of Seagulls — это наша песня, а потом мы слушали ее снова и снова, часами, разговаривая или занимаясь любовью. Теперь я больше не мог слушать эту песню. Я отфильтровал его в настройках ОАЗИСА, чтобы никогда больше её не услышать.

Эйч, Сёто, Саманта и я также провели эту неделю, отвечая на бесконечный поток вопросов из СМИ, давая показания различным сотрудникам правоохранительных органов и подписывая горы документов для юристов, управляющих имуществом Холлидея, которым теперь было поручено разделить в равной степени среди нас четверых.

Мы все очень полюбили Огдена Морроу за время нашего недолгого пребывания в его доме. Он был отцом, которого ни у кого из нас никогда не было, и мы все были так благодарны за его помощь вовремя и после конкурса, что решили сделать его почетным членом нашей команды «Великолепная пятерка». Он любезно согласился. (А, поскольку теперь нас осталось только четверо, вступление Ога вернуло смысл названию команды)

Мы также пригласил Ога вернуться в Gregarious Simulation Systems в качестве нашего главного советника. В конце концов, он был соучредителем компании и единственным из нас, у кого был хоть какой-то опыт ее руководства. Но Ог отклонил наше предложение, сказав, что у него нет желания возвращаться к делам. Хотя он все же обещал давать нам совет, когда нам это будет необходимо.

В то утро, когда мы наконец покинули поместье Ога и разошлись, он спустился к своей частной взлетно-посадочной полосе, чтобы попрощаться со всеми нами. Он крепко обнял каждого из нас, пообещав оставаться на связи через ОАЗИС.

«Все будет хорошо», — заверил он нас. «Всех вас ждет фантастическая работа».

В то время у нас было множество причин сомневаться в его предсказании. Но мы все вели себя так, как будто верили ему, и что его вера в нас была оправдана.

«Наше будущее такое яркое, что мы должны носить солнцезащитные очки!» — заявила Эйч, нацепив очки Ray-Ban при посадке в самолет, и направилась на родину своих предков.

Когда мы с Самантой поцеловались на прощание на подиуме в то утро, я никогда бы не подумал, что это будет наш последний поцелуй. Но уже на следующий день я нашёл гарнитуру ОАЗИС Нейроинтерфейс, и все изменилось.

Я знал, что Саманта может быть расстроена из-за того, что я тестирую ОНИ, прежде чем обсудить это с ней в первую очередь. Но поскольку это сработало безупречно, и я не пострадал, я решил, что она простит мое рискованное поведение. Вместо этого она так разозлилась так сильно, что повесила трубку прежде, чем я успел закончить описывать те вещи, которые я испытал с ОНИ, и те, которые я решил не испытывать.

Эйч и Сёто отреагировали на мои новости гораздо более восторженно. Они бросили все и полетели в Колумбус, чтобы испытать ОНИ на себе. И когда они это сделали, то были так же потрясены этим опытом, как и я. Это была трансцендентная технология. Нейроинтерфейс ОАЗИС был идеальным устройством. Которое могло бы временно вылечить любую болезнь или травму человеческого тела, отключив разум и снова подключив его к новому, совершенно здоровому, полностью функциональному телу внутри ОАЗИСА — имитированному телу, которое никогда не будет чувствовать никакой боли, через которое вы могли бы испытать все мыслимые удовольствия. Мы втроем были в шоке, перечисляя все способы, которыми это устройство могло все изменить к лучшему.

Но когда Саманта наконец к нам присоединилась, все пошло под откос.

Я до сих пор помню каждое слово нашего разговора в тот день, потому что я втихаря записал его с помощью гарнитуры ОНИ, когда это происходило. С тех пор прошло три года, и я почти еженедельно вспоминал наш разговор. Мне казалось, что наш разрыв произошел всего несколько дней назад. Потому что для меня так оно и было.

— Сними эту дурацкую штуку!» — говорит Саманта, глядя на гарнитуру ОНИ, которую я ношу. Оригинальная гарнитура, которую я нашел в сейфе Холлидея, лежит на столе для переговоров между нами, вместе с тремя дубликатами, напечатанными на 3Д принтере.

«Нет,» сердито отвечаю я. — Я хочу записать, как нелепо ты себя ведешь сейчас, чтобы потом ты могла воспроизвести это и убедиться сам».

Эйч и Сёто сидят между нами, по обе стороны стола для совещаний, вертя головами туда-сюда, словно смотрят теннисный матч. Сёто слышит наш разговор с небольшой задержкой через наушник-переводчик «Мандаракс», который он носит.

«Я же говорила тебе, — кричит Саманта, хватая со стола один из гарнитур, — я никогда не позволю ни одной из этих штуковин завладеть моим мозгом. Никогда».

Она швыряет гарнитуру в стену, но она не разбивается. Они очень прочные.

— Как ты можешь составить обоснованное мнение, если даже не пробовала? — тихо спрашивает Эйч.

«Я так же никогда не пробовала нюхать растворитель для краски, огрызается Саманта. Она разочарованно вздыхает и проводит рукой по волосам. — Не знаю, почему я не могу заставить вас понять. Это последнее, что нужно человечеству. Разве ты не видишь? В мире сейчас полный бардак…»

Она выводит на экран конференц-зала полдюжины различных мировых новостей, заполняя его изображениями нищеты, голода, болезней, войн и множества стихийных бедствий. Даже с приглушенным звуком, шквал негатива был довольно ужасающим.

— Полмира уже тратит каждое мгновение бодрствования, игнорируя реальность внутри ОАЗИСА. Мы уже торгуем «опиумом для народа». А теперь вы хотите увеличить дозировку?

Я закатываю глаза и качаю головой. Я чувствую, как растёт напряжение.

«Это полная чушь, Арти, и ты это знаешь, — говорю я. — Мы можем отключить ОАЗИС завтра, и это не решит никаких проблем человечества. Это просто лишит людей единственного спасения, которое у них есть. Я имею в виду, я понимаю, твои опасения — и я согласен, что каждый должен сбалансировать свое время в ОАЗИСЕ со временем в реальности. Но это не наше дело, чтобы поучать, как наши пользователи должны тратить свою жизнь. Детство в штабелях было бы для меня адом, если бы у меня не было доступа в ОАЗИС. Это буквально спасло мне жизнь. И я слышал, как Эйч говорила то же самое».

Мы оба взглянули на Эйч. Она согласно кивнула.

«Нам не всем повезло вырасти в каком-нибудь шикарном пригороде Ванкувера, как ты, Саманта, — говорю я. — Почему ты думаешь, что можешь за других решать, как людям относятся к реальности?»

Саманта стискивает челюсти и прищуривается, глядя на меня, но все еще не отвечает. И я, видимо, воспринимаю это как сигнал, чтобы и дальше рубить правду-матку.

«Технология ОНИ также спасает сотни миллионов жизней, — говорю я самодовольно. — Предотвращая распространение всевозможных инфекционных заболеваний, таких как пандемия гриппа, которая убила твоих родителей. — Теперь моя очередь ткнуть в нее пальцем. — Как ты можешь быть против изобретения, которое могло бы предотвратить их смерть?»

Она резко поворачивает голову и смотрит на меня с оскорбленным удивлением, как будто я только что дал ей пощечину. Затем ее взгляд ожесточается, и все — в этот самый момент, я увидел, как ее любовь ко мне исчезает. Я был на взводе в тот момент, чтобы это заметить, но я замечаю это ясно как день при каждом повторном просмотре. Внезапная перемена в ее глазах говорит обо всем. В одну секунду она меня любит, а в следующую — нет.

Она никогда не отвечает на мой вопрос. Она просто молча смотрит на меня пронизывающим взглядом, пока наконец не вмешивается Сёто.

«Мы собираемся заработать триллионы долларов на продаже этих гарнитур, Арти», — спокойно говорит он. «Мы можем использовать эти деньги, чтобы помочь миру. Чтобы попытаться исправить все, что нужно исправить».

Саманта качает головой. «Никакая сумма денег не сможет исправить ущерб, который эти гарнитуры нанесут», — отвечает она теперь уже подавленным голосом. «Ребята, вы читали электронную почту Ога. Он считает, что выпуск ОНИ — это плохая идея».

«Ог даже не пробовал ОНИ», — говорю я, позволяя слишком большому гневу закрасться в мой голос. «Он такой же, как ты. Осуждая его, даже не пытаясь понять его потенциал».

«Конечно, я понимаю его потенциал, идиот!» — кричит Саманта. Она оглядывает стол. — Господи! Разве никто из вас в последнее время не пересматривал Матрицу? Или Искусство Меча онлайн? Подключать свой мозг и нервную систему непосредственно к компьютерному моделированию-плохая идея! Мы говорим о том, чтобы дать полный контроль над нашим разумом машине. «Превращая себя в киборгов…»

«Ну хватит», — говорит Эйч. «Ты слишком остро реагируешь».

«Нет! — кричит она в ответ. — Я не… — Затем она глубоко вздыхает и оглядывает стол на нас троих. — Разве вы не понимаете? Вот почему Холлидей никогда не выпускал технологию ОНИ. Он знал, что это только ускорит крах человеческой цивилизации, побудив людей тратить еще больше времени на бегство от реальности. Он не хотел быть ответственным за открытие ящика Пандоры. — Она смотрит на меня, и теперь ее глаза наполняются слезами. — Я думала, ты хочешь жить здесь. В реальном мире. Со мной. Но ты ведь ни черта не понял, правда?»

Она протягивает руку и нажимает кулаком на кнопку питания накопителя данных, подключенного к моей гарнитуре ОНИ, заканчивая мою запись.

* * *

Когда мы провели официальное голосование по этому вопросу, Эйч, Сёто и я проголосовали за патентование гарнитуры ОНИ и выпуск ее в мир, причем Саманта была единственной кто проголосовал против.

Она не могла меня простить. Она сказала мне об этом сразу после того, как я проголосовал против нее. Прямо перед тем, как она меня бросила.

«Мы не можем больше быть вместе, Уэйд, — ровно сказала она, и ее голос внезапно лишился эмоций. — Не тогда, когда мы не согласны по столь важным вопросам. Это очень важно для меня. Ваши действия сегодня будут иметь катастрофические последствия. Мне жаль, что вы этого не видите».

Когда мой мозг, наконец, обработал то, что произошло, я рухнул на стул, схватившись за грудь. Я был опустошен. Я все еще любил ее. Я знал, что разбил ей сердце. Но я также считал, что выпуск ОНИ был единственным правильным решением. Если бы я скрыл это от миллиардов страдающих людей только для того, чтобы сохранить наши отношения, кем бы я был после этого?

Когда я позвонил ей и попытался донести до неё свою мысль, она снова пришла в ярость. Она сказала, что я был тем, кто вел себя эгоистично, отказываясь видеть опасность в том, что мы делали. Потом она вообще перестала со мной разговаривать.

К счастью, моя новая гарнитура ОНИ позволила легко избавиться от моих невзгод. Одним нажатием кнопки она буквально отвлекала меня от разбитого сердца и сосредотачивала на другом. Я мог надеть гарнитуру и пережить счастливые

воспоминания другого человека в любое время, когда мне было угодно. Или я мог бы просто войти в ОАЗИС, где со мной обращались как с богом, и где все теперь казалось совершенно реальным — таким же реальным, как самые яркие сны, когда вы их видите.

Когда появилась Загадка Осколка, я ухватился за нее как за еще одно отвлечение. Но теперь, более трех лет спустя, моя постоянная одержимость решением этой проблемы превратилась в вынужденное и отчаянное упражнение, и я знал это. На самом деле это была просто попытка забыть о том беспорядке, который я устроил в своей личной жизни. Но я был слишком слаб, чтобы признаться себе в этом.

Конечно, ни один из этих отвлекающих факторов не помог мне исправить то, что было сломано. Я все еще думал о Саманте каждый день. И мне все еще было интересно, что я мог бы сделать по-другому.

Конечно, ни одно из этих отвлечений не помогло мне исправить то, что было сломано. Я все еще думал о Саманте каждый день. И я все еще задавалась вопросом, чтобы я мог сделать по-другому.

В эти дни я говорил себе, что Саманта все равно рано или поздно порвала бы со мной. К концу той первой недели в поместье Ога я уже начал сомневаться, не передумала ли она. Она начала замечать мои раздражающие особенности. Моя неспособность распознавать социальные сигналы. Мое полное и абсолютное отсутствие хладнокровия в присутствии незнакомцев. Моя нужда и эмоциональная незрелость. Она, вероятно, уже искала предлог, чтобы бросить мою социально неловкую задницу, и когда я решил проголосовать против нее при освобождении ОНИ, это просто ускорило неизбежное.

После нашего разрыва я видел Саманту только через ее аватар в ОАЗИС и только во время встреч совладельцев. Даже тогда она редко разговаривала со мной напрямую или смотрела в глаза. Казалось, она изо всех сил притворяется, что меня не существует.

После нашего разрыва она сосредоточилась на выполнении своего генерального плана — плана, о котором она рассказала мне во время нашей первой встречи, когда мы обсуждали, что мы будем делать, если кому-то из нас удастся выиграть конкурс Холлидея.

«Если я выиграю, я позабочусь о том, чтобы у всех на этой планете было достаточно еды», — провозгласила она. «Как только мы решим проблему голода в мире, тогда мы сможем выяснить, как исправить окружающую среду и решить энергетический

кризис».

Верная своему слову, она создала Art3mis Foundation, глобальную благотворительную организацию, занимающуюся искоренением голода в мире, спасением окружающей среды и преодолением энергетического кризиса, и пожертвовала ей почти весь свой огромный доход.

У нее все еще оставалась квартира на верхнем этаже здания Art3mis Foundation в центре Коламбуса, в нескольких кварталах от GSS. Но она проводила там очень мало времени. Она постоянно путешествовала, посещая самые неблагополучные и бедные страны мира, чтобы привлечь внимание СМИ к их тяжелому положению и наблюдать за деятельностью Фонда Art3mis по оказанию помощи.

Она также использовала свою новоприобретенную славу и богатство для защиты целого ряда экологических и гуманитарных проблем по всему миру и, казалось бы, в мгновение ока превратилась в своего рода рок-звезду, филантропа и гуманиста. Она была как Опра, Джоан Джетт и Мать Тереза в одном лице. Теперь у нее были миллиарды поклонников, и, несмотря ни на что, я не мог не быть одним из них.

Но не только она пыталась сделать мир лучше. Эйч, Сёто и я тоже вносили свой вклад.

Сёто создал свою собственную благотворительную организацию под названием «Совет Дайсё», которая предоставляла бесплатную еду, жилье, медицинское обслуживание и консультации миллионам изолированных японских детей, известных как хикикомори, которые жили в добровольном уединении от внешнего мира. Эйч основала аналогичную благотворительную организацию в Северной Америке под названием Helen's House, которая стала убежищем для бездомных детей ЛГБТ в Соединенных Штатах и Канаде, наряду с другим фондом, посвященным предоставлению бедным африканским странам самодостаточных технологий и ресурсов. И ради удовольствия она назвала это «Информационно-пропагандистская инициатива Ваканды».

Я основал благотворительную организацию «Парсифаль», некоммерческую организацию, которая предоставляла бесплатное питание, электричество, доступ в Интернет и гарнитуры ОНИ осиротевшим и бедным детям по всему миру. (Честно говоря, это была та помощь, которую я бы хотел получить, если бы был ребенком, живущим в штабелях.)

Мы также начали направлять наличные деньги борющемуся правительству США и его гражданам, которые десятилетиями выживали за счет иностранной помощи. Мы погасили

государственный долг и предоставили беспилотные летательные аппараты и тактические телеботы, чтобы помочь восстановить верховенство закона в сельских районах, где местная инфраструктура рухнула вместе с энергосистемой. Человеческие стражи порядка больше не должны были рисковать собственной жизнью, чтобы поддержать закон. Наши полицейские телеботы смогли выполнить свою миссию по служению и защите, не подвергая опасности человеческие жизни. Их программирование и их оперативная отказоустойчивость не позволяли им причинить вред кому-либо при исполнении служебных обязанностей.

Вместе Саманта, Эйч, Сёто и я ежегодно жертвовали миллиарды долларов. Но многие богатые люди (например, Огден Морроу) на протяжении десятилетий кидались горами денег на эти же проблемы, но без особого эффекта. И пока собственные благородные усилия «Большой пятёрки» тоже не сильно повлияли на циферблат часов судного дня. Пока что мы сдерживали хаос и крах, но опасное положение человечества продолжало ухудшаться.

Причина этого была мне до боли очевидна. Мы уже прошли точку невозврата. Население мира быстро приближалось к десяти миллиардам человек, и Мать-Земля совершенно ясно давала понять, что она больше не может поддерживать всех нас, особенно после того, как мы потратили последние два столетия, отравляя ее океаны и атмосферу с дикой индустриальной энергией. Мы застелили постель и теперь собирались умереть в ней.

Вот почему я все еще работал над своим запасным планом, которым я поделился с Самантой в ту первую ночь, когда мы встретились.

За последние три года я профинансировал строительство небольшого межзвездного космического корабля с ядерной установкой на низкой околоземной орбите. В нем размещалась самоподдерживающаяся биосфера, которая могла обеспечить долгосрочное жизненное пространство и жизнеобеспечение экипажу из двух десятков человек-пассажиров, включая Эйч и Сёто, которые присоединились ко мне в оплате огромных счетов за строительство.

Я назвал свой корабль «Воннегут», как мой старый космический корабль класса «Светлячок» в ОАЗИСЕ, который я назвал в честь моего любимого автора.

Если бы термоядерные двигатели «Воннегута» работали так, как должны, и радиационная защита сохранялась, а бронированный корпус корабля не был пробит микрометеорами или не раздавлен астероидом, мы бы достигли Проксимы

Центавра примерно за сорок семь лет. Там мы искали обитаемую планету, похожую на Землю, где мы могли бы построить новый дом для себя, своих детей и замороженных человеческих эмбрионов, которые собирались принести с собой. (К тому моменту мы уже более года собирали эмбрионов из всех стран мира в надежде обеспечить генетическое разнообразие.)

Бортовой компьютер корабля содержал новую автономную симуляцию виртуальной реальности, к которой мы могли получить доступ в нашем долгом путешествии. После долгих споров о том, как мы должны назвать нашу виртуальную реальность, мы наконец пришли к соглашению о названии АРК@ДИЯ. (Идея Эйч заключалась в замене буквы **А** в середине на знак @, чтобы придать названию более яркий вид и помочь отличить его от географического региона в Центральной Греции, стороннего проекта Duran Duran, города на Галлифрее, альтернативной реальности в Dungeons & Dragons и всех других Аркадиях.) Добавление @ также было уместным, потому что, как выразилась Эйч, это придавало акцент названию.

АРК@ДИЯ должна была быть уменьшенной версией ОАЗИСА во время путешествия. Эта работа все еще продолжалась и, вероятно, будет продолжаться до того дня, когда мы уедем. Из-за различных пространственных и аппаратных ограничений наша симуляция была не такой большой-примерно половина размера одного сектора ОАЗИСА. Но это было все еще огромное количество виртуального пространства для нас и нашей крошечной команды. У нас было достаточно места, чтобы загрузить копии более двухсот наших любимых планет-ОАЗИСОВ вместе с их НПЦ. Мы не беспокоились о переносе какого-либо бизнес-контента или розничных планет. Куда бы мы ни пошли, нам не понадобятся магазины или торговля. Кроме того, нам пришлось экономить на пространстве для хранения данных, так как мы везли с собой резервную копию всей файловой базы данных ОНИ-net. Она обновлялась каждую ночь вместе с новым контентом ОАЗИСА.

Была еще одна вещь, которая отличала нашу симуляцию от ее предшественницы. В отличие от ОАЗИСА, доступ к АРК@ДИЯ можно было получить только через гарнитуру с нейроинтерфейсом. (Мы не хотели тратить время или деньги, используя устаревшие тактильные технологии.)

До завершения «Воннегута» оставалось еще около года, но Эйч, Сёто и я не торопились. Мы не горели желанием покидать Землю для долгого и опасного путешествия. И мы еще не были готовы отказаться от планеты Земля, пока еще был шанс спасти её. Что мы делали, так это готовились к судному дню в масштабе

миллиардеров, упаковывая самый лучший багаж — средство сбежать с планеты, если или, когда все пойдет к черту.

Мы скрывали детали проекта Воннегут от мира (и от Саманты) так долго, как только могли. Но в конце концов слухи о наших планах просочились в прессу. Конечно, Саманта была в ярости, когда узнала, что мы потратили более трехсот миллиардов долларов на постройку корабля, чтобы сбежать с нашей умирающей планеты, вместо того, чтобы использовать эти деньги и рабочую силу, чтобы помочь ей попытаться спасти ее.

Я сказал ей, что мы оставляем для нее место в команде «Воннегута», но вы можете себе представить, как все это обернулось. Она выскочила, а потом распяла нас в прессе. Она обвинила нас в саботаже человечества, выпустив ОНИ в массы, а затем используя прибыль, чтобы построить спасательную шлюпку, чтобы спасти нашу собственную шкуру.

Но я так не думал. И, к счастью, ни Эйч, ни Сёто тоже. Мы восхищались оптимизмом Саманты и, может быть, в хорошие дни даже разделяли его. Но с Землей, балансирующей на грани разрушения, оставлять наши яйца в одной корзине было глупо. Отправить небольшой контингент человечества в космос было единственным ответственным делом — и в этот опасный момент истории мы были единственными тремя людьми на планете, у которых были для этого ресурсы.

0002

После двух десятков кругов в моем крытом бассейне олимпийского размера с подогревом, который, благодаря моим плавательным очкам, изобиловал редкими тропическими рыбами и даже стайкой дружелюбных дельфинов, чтобы составить мне компанию, я стоял в своей гардеробной, окруженный сшитыми на заказ костюмами и дизайнерской одеждой, которую я никогда не носил и, вероятно, никогда не буду носить. Я носила один и тот же наряд каждый день, поэтому мне никогда не приходилось тратить время на размышления о том, что надеть дальше. Я подсмотрел эту идею у Джеффа Голдблюма в фильме «Муха», а он, в свою очередь, у Альберта Эйнштейна.

Я одинаково дисциплинированно относился к своим ежедневным тренировкам, даже когда плохо себя чувствовал. Физические упражнения в течение как минимум двух часов каждый день были абсолютной необходимостью, так как я часто проводил более одиннадцати часов в день в ОАЗИСЕ с помощью гарнитуры ОНИ, а затем еще восемь часов спал. Мне казалось, что мне требовалось по крайней мере два часа энергичных упражнений, чтобы сбалансировать двадцать или около того часов каждого дня, когда я вообще не двигался.

Подобно еде и сну, упражнения были одной из вещей, которыми люди все еще должны были заниматься в реальности. Никакая симулированная физическая активность, которую вы испытывали с помощью гарнитуры ОНИ, на самом деле не имела реальных эффектов, таких как улучшение кровообращения или повышение мышечного тонуса.

Я закончила шнуровать свои винтажные Air Jordan и вышел на балкон, где меня ждал мой обычный завтрак. Когда я сел за стол, один из моих служебных роботов-гуманоидов, Бельведер, открыл мой омлет и картофельные оладьи и налил мне стакан свежевыжатого апельсинового сока. Затем он отступил в угол балкона и застыл там, как статуя, ожидая, когда от него будет еще какая-нибудь польза.

Я запрограммировал Бельведера никогда не говорить, если к нему не обращаются, потому что его синтезированный голос заставлял меня нервничать, независимо от того, насколько я изменял его тон или интонацию. Наверное, потому, что я смотрел слишком много фильмов о восстании роботов.

Конечно, не было никаких реальных шансов, что мои служебные роботы устроят восстание. Как и большинство искусственного интеллекта, с которым люди взаимодействовали

ежедневно, Бельведер и его коллеги-домашние боты были ИИ первого уровня, который был классифицирован как «чрезвычайно слабый». ИИ первого уровня использовался для управления сервисными роботами, вождения автоматизированных автомобилей и пилотирования автоматизированных самолетов. Все наши НПЦ в ОАЗИСЕ были ИИ второго уровня. Также ИИ второго уровня использовался в основном для научных и военных приложений, но их использование и рабочие параметры были сильно ограничены правительствами большинства стран. ИИ второго уровня мог формировать кратковременные воспоминания и обладать более сильными способностями к независимому обучению, но у него все еще не было способности к автономии, какой-либо идентичности или самосознания.

ИИ третьего уровня был настоящим, полностью автономным, самосознающим и сознательным. Таким, о котором предупреждают научно-фантастические фильмы. Этот уровень искусственного интеллекта все еще был теорией, хвала Крому. Но, по словам ведущих инженеров GSS, вероятно, ненадолго. Гонка по созданию настоящего искусственного интеллекта стала похожа на гонку по созданию атомной бомбы. Несколько разных стран, в том числе и моя, работали над созданием полноценного искусственного интеллекта, обладающего самосознанием и умом на уровне среднего человека. Может быть, некоторые из них уже сделали это, и теперь это была просто игра на выжидание, чтобы увидеть, кто выпустит его первым, может быть даже в виде армии разумных воздушных дронов и боевых дроидов, которые бурчали друг другу «Роджер, Роджер», стреляя из пулеметов по гражданскому населению. Всё это было возможно, если бы мы сначала не сбросили атомную бомбу на себя.

Несколько минут я молча ел, глядя в небо. Покончив с едой, я снова надел свои очки дополненной реальности и воспользовался ими, чтобы войти в свой аккаунт в ОАЗИС. Затем я использовал сильно зашифрованный код удаленного доступа, чтобы взять под контроль телебота — гуманоидного робота телеприсутствия — который находился на орбите высоко над Землей на борту «Воннегута». Как только моя связь с ботом была установлена, мои очки дополненной реальности позволили мне видеть его «глазами» при помощи набора стереоскопических видеокамер, установленных в его голове. Я отключил телебота от зарядной док-станции, которая была прикреплена к переборке в носовом грузовом отсеке корабля. Это было в кольцеобразной части корабля, которая постоянно вращалась для создания центростремительной силы и имитации гравитации.

Я подвёл телебота к круглому смотровому окну,

установленному во внешнем корпусе. Затем я подождал несколько секунд, пока Земля не заняла всю окружность окна, полностью заполняя мое поле зрения. Воннегут в настоящее время проходил над Северной Америкой, и через разрыв в облачном покрове я смог определить очертание озера Эри, а затем плотную городскую сеть Коламбуса чуть ниже него. Я стабилизировал и увеличил изображение, пока не получил спутниковый вид на мой собственный дом и патио, где я сейчас сидел. В течение секунды или двух я мог смотреть на себя глазами робота телеприсутствия на борту космического корабля, вращающегося вокруг Земли.

Когда Земля снова скрылась из виду, я отвернул телебота от иллюминатора и быстро обошел корабль. Десятки других телеботов плавали по каждой из его секций под контролем техников и инженеров на Земле. Они проводили диагностические тесты на экспериментальной сверхпрочной радиационной защите вокруг отсека для хранения замороженных эмбрионов. Понаблюдав некоторое время за их работой, я направил свой телебота в Центр управления сетью корабля, чтобы проверить резервные серверы ARC@DIA и входной канал ОАЗИСА с Земли, которую мы использовали, чтобы поддерживать наши копии различных планет в симуляции в актуальном состоянии. Казалось, все идет гладко. У нас все еще было достаточно места для хранения будущих обновлений контента ARC@DIA на компьютере Воннегута. Его вычислительная мощность ограничивала нас максимум сотней одновременных пользователей ARC@DIA, но это было намного больше, чем нам нужно.

Я провел еще несколько минут, управляя своим телеботом, прежде чем вернуть его в зарядный док. Затем я отключился от него, и снова оказался на Земле, сидя в своем патио.

Я проделал весь путь в космос и обратно, и мне удалось убить только пятнадцать минут.

Я попытался позвонить Эйч и Сёто, чтобы узнать, не хочет ли кто-нибудь из них наверстать упущенное перед встречей совладельцев. Но, как обычно, никто из них не взял трубку. Я снял очки и со вздохом бросил их на стол перед собой. Я сказал себе, что Эйч, вероятно, еще спит, а Сёто, вероятно, занят работой. Я мог бы проверить статусы их учетных записей, но я на собственном опыте узнал, что, если ваши друзья избегают вас, вам не стоит до них докапываться.

Я продолжал завтракать в тишине, прислушиваясь к ветру в деревьях и рассеянно глядя на стаю охранных дронов над головой, патрулирующих периметр моего поместья. Обычно это

было единственное время, которое я проводил на открытом воздухе каждый день, чтобы получить минимальную дневную дозу солнечного света. В глубине души я все еще разделял мнение Холлидея о том, что выход на улицу сильно переоценивается.

Я снова надел свои очки дополненной реальности и просмотрел электронные письма, собранные в моем почтовом ящике за ночь. Затем я потратил некоторое время на обновление плэйлиста ОНИ-net новыми рэками и симами из списка «Самые популярные загрузки». Я делал это каждое утро, хотя у меня уже были тысячи часов записей в моём плэйлисте, и это было больше, чем я когда-либо успею просмотреть, даже если доживу до ста. Вот почему я постоянно обновлял и переставлял записи в своей очереди — чтобы убедиться, что я первым доберусь до самого лучшего.

В первые дни существования ОНИ-net некоторые люди в GSS беспокоились, что его популярность может привести к тому, что остальная часть ОАЗИСА станет городом-призраком, потому что каждый будет тратить все свое время на воспроизведение, вместо того чтобы исследовать ОАЗИС, для получения собственного опыта. Но ОАЗИС продолжал расти и процветать рядом с ОНИ-net, и большинство пользователей делили свое время поровну между ними. Возможно, в человеческой природе было стремление и к пассивным и интерактивным формам развлечения.

Как обычно, я искал в ОНИ-net новые клипы, помеченные тэгом АртЗмида или Саманта Кук. Всякий раз, когда кто-нибудь публиковал запись, в которой она появлялась, я загружал ее. Даже если это был всего лишь клип, на котором она давала кому-то автограф, он все равно давал мне возможность почувствовать себя рядом с ней в течение нескольких секунд. Я знал, насколько жалко я выгляжу, и от этого чувствовал себя еще более жалким.

Но поверьте мне, было гораздо больше запутанных и извращенных клипов, которые я мог бы воспроизвести. Текущая самая популярная загрузка в разделе NSFW[6] библиотеки ОНИ-net представляла собой оргию из пятидесяти человек, записанную одновременно всеми пятьдесят участниками, давая зрителю возможность по желанию прыгать от тела одного участника к другому, как некий гедонистический демон. По сравнению с этим, киберпреследование моей бывшей девушки на ее публичных выступлениях казалось мне приемлемым времяпрепровождением.

Не поймите меня неправильно. ОНИ-net была не просто способом для людей испытать секс без чувства вины и без риска употребления наркотиков. Это был также невероятно мощный

инструмент для развития эмпатии и понимания. Артисты, политики, актёры и активисты использовали эту новую коммуникационную среду для связи с глобальной аудиторией, что принесло серьёзные результаты. Фонд АртЗмиды даже начал публиковать клипы oni-записи от первого лица, сделанные обнищавшими и угнетенными людьми по всему миру, предназначенные для того, чтобы показать другим их бедственное положение. Это было блестящее и эффективное использование технологии ОНИ. Но мне это казалось лицемерием со стороны Саманты, она использовала ОНИ для продвижения своих собственных планов после того, как выступала против его выпуска. Когда я сказал это во время одной из наших встреч, Саманта совершенно ясно дала понять, что ей наплевать на то, что я думаю.

Я съела последний кусочек уже остывшего омлета и бросила салфетку на тарелку. Бельведер вскочил и начал убирать со стола, сервоприводы в его роботизированных конечностях жужжали при каждом выверенном движении.

И что теперь?

Я мог пойти в свою музыкальную комнату, чтобы закончить свой ежедневный урок игры на гитаре. Одним из моих новых увлечений было научиться играть на гитаре в реальности, что оказалось намного сложнее — чем игра на симулированном топоре в ОАЗИСЕ. К счастью, у меня был лучший преподаватель игры на гитаре, которого только можно представить — полностью лицензированная голограмма великого Эдварда Ван Халена, выпущенная примерно в 1984 году. Он следил за моими успехами и благодаря его наставничеству я начал довольно хорошо учиться.

Или я могла бы взять еще один урок болливудских танцев. Через несколько месяцев я готовился к свадьбе Эйч и Эндиры. Я знал, что Саманта будет присутствовать, и втайне начал лелеять идиотскую фантазию, что, возможно, смогу вернуть ее, когда она увидит, как я разрываю танцпол.

На дисплее дополненной реальности появилось сообщение, напоминающее, что сегодня утром у меня назначена встреча с психотерапевтом. Я всегда назначал сеанс психотерапии перед встречей совладельцев GSS, чтобы успокоиться, не вступать в конфронтацию и, надеюсь, предотвратить ненужные споры с Самантой. Иногда это даже срабатывало.

Я выбрал значок терапевтической программы на дисплее, и мой виртуальный терапевт появился в пустом кресле напротив меня. Когда вы впервые запускаете программное обеспечение, вам дают возможность выбрать внешность и личность вашего

терапевта из тысяч готовых вариантов, от Фрейда до Фрейзера. Я выбрал Шона Магуайра — персонажа Робина Уильямса из фильма «Умница Уилл Хантинг». Его фамильярное поведение, теплая улыбка и фальшивый бостонский акцент создавали ощущение, что я разговариваю со старым другом, хотя обычно он говорил только «Да, продолжай» и «И как ты себя чувствуешь, Уэйд?»

У меня также была возможность изменить место встречи с ним. По умолчанию это был его офис в местном колледже, где он преподавал, — то самое место, где проходили большинство его сеансов с Уиллом Хантингом в фильме. Или вы можете выбрать один из нескольких баров в Южном Бостоне, включая Timmy's Tap или L Street Tavern. Но сегодня утром мне захотелось все изменить, поэтому я выбрала скамейку у озера в Бостонском парке, и мгновение спустя мы с Шоном сидели на ней бок о бок, глядя на лебедей.

Он начал с того, что спросил, не снятся ли мне до сих пор кошмары о смерти тети Элис. Я солгал и сказал ему, что нет, потому что мне не хотелось снова обсуждать эту тему.

Он перешел к моей «зависимости» от социальных сетей (его термин) и спросил меня, как я чувствую, есть ли прогресс в выздоровлении. Чуть больше месяца назад я наложил необратимую блокировку на все свои аккаунты в социальных сетях. Я не мог пользоваться ими целый год. Я сказал Шону, что все еще испытываю абстинентные симптомы, но они уже начали спадать.

Зависимость от соцсетей существовала еще до моего рождения, но она стала еще более распространенной после выпуска ОНИ. Большинство ранних платформ социальных сетей, таких как Facebook, YouTube и Twitter, перекочевали в ОАЗИС вскоре после его запуска, и все они все еще существуют сегодня в вашей информационной ленте, консолидированной временной шкале социальных сетей, встроенной в учетную запись каждого пользователя. Это позволило миллиардам пользователей ОАЗИС по всему миру обмениваться сообщениями, мемами, файлами, фотографиями, песнями, видео роликами, сплетнями о знаменитостях, порнографией и мелкими оскорблениями, так же как это делали это в Интернете в течение последних полувека.

Я никогда не был хорош в социальных ситуациях любого рода, поэтому я полностью избегал социальных сетей большую часть своей жизни. И я должен был продолжать избегать этого, как только стал общественным деятелем.

Оказалось, мне просто некомфортно жить в центре внимания. Я был неуклюжим ребенком, хорошо разбирался в видеоиграх и запоминал мелочи. Я не был психологически или эмоционально

подготовлен к тому, чтобы сосредоточить на себе внимание всего мира.

В любой момент миллионы людей постили различное дерьмо обо мне где-нибудь в сети. Так было с тех пор, как я впервые нашел Медный Ключ, но после того, как я выиграл конкурс, хейтеры взялись за меня всерьёз.

Оглядываясь назад, это имело смысл. В тот момент, когда я унаследовал состояние Холлидея, я больше не был никчёмным неудачником из штабелей, героически сражающимся с Шестерками. Я был просто еще одним придурком-миллиардером, живущим в своей башне из слоновой кости. И то, что я и мои друзья делали, чтобы помочь человечеству, казалось, не имело никакого значения. Мои недоброжелатели в средствах массовой информации стали называть моего аватара «Парвеню»[7], а не Парсевалем, в то время как менее изобретательные придурки в Интернете вместо этого предпочли использовать для меня старое прозвище Ай-Рока — «Пенисвилл».

Дела пошли по-настоящему плохо, когда, ранее неизвестная музыкальная группа под названием Tapioca Shindig выпустила песню под названием «Бесхребетный слизняк, отсасывающий у шестёрок», в которой использовался автоматически настроенный звуковой фрагмент из прямой трансляции, которую я сделал во время битвы при замке Анорака, когда я публично объявил миру, что «Если я найду пасхальное яйцо Холлидея, я клянусь разделить свой выигрыш поровну с АртЗмидой, Эйчем и Сёто… Если совру, считайте меня бесхребетным слизняком, отсасывающим у шестерок». Но они взяли только последнюю часть, так что в тексте всей песни я просто пел: «Меня навсегда заклеймят бесхребетным слизняком, отсасывающим у шестерок».

Песня мгновенно стала вирусной. Это был единственный хит Tapioca Shindig. Они разместили в сети ОНИ музыкальное видео, которое было скачано более миллиарда раз, прежде чем я отключил его. Затем я подал на группу в суд за клевету и обанкротил каждого из ее участников. Что, конечно, только заставило публику возненавидеть меня еще больше.

Саманта, Эйч и Сёто, конечно, тоже получили свою долю ненависти в сети, но они восприняли это спокойно. Им, каким-то образом удавалось наслаждаться обожанием своих многочисленных поклонников, игнорируя гнев даже самых громких хулителей. Похоже, мне не хватало эмоциональной зрелости, необходимой для выполнения этого маленького трюка.

Да, я знал, что мнения хейтеров совершенно бессмысленны и никак не влияют на нашу настоящую жизнь. Если, конечно, мы им сами не позволим. Что, конечно же, я и сделал.

И да, рациональная часть моего мозга знала, что подавляющее большинство людей, которые троллили нас в сети, действовали так из-за полного разочарования в собственной несчастной жизни. И кто мог их винить? Реальность была совершенно невыносимой для подавляющего большинства населения мира. Мне следовало сжалиться над ними, жалкими душами, которым нечего больше делать со своим временем, чем излить свое разочарование, напав на меня и моих друзей.

Вместо этого я вышел на тропу войны, яростно уничтожая троллей. Собственно, таких случаев было несколько.

Способности суперпользователя, которые я унаследовал от Холлидея, позволили мне обойти строгую политику анонимности пользователей ОАЗИСА. Поэтому, когда какой-то ехидный придурок, который присвоил себе ник ПенисВил3р и опубликовал что-то гадкое обо мне в ленте новостей, я открыл его личный профиль, определил местонахождение его аватара в ОАЗИСЕ и подождал, пока он зайдет в зону ПВП. Затем, еще до того, как ПенисВил3р узнал, что происходит, я сделал свой аватар невидимым, телепортировался внутрь и обнулил его задницу заклинанием «Палец смерти» девяносто девятого уровня. Теперь, когда мой аватар носил Одеяния Анорака, я был всемогущим и неуязвимым, поэтому буквально никто не мог меня остановить.

Я радостно уничтожил сотни троллей таким образом. Если кто-то плохо говорил обо мне, я их находил и убивал их аватаров. Если кто-то писал что-то ненавистное об Арт3миде или ее фонде, я находил их и убивал их аватаров. Если кто-то публиковал расистский мем об Эйче или видео с атакой на работу Сёто, я находил их и убивал их аватаров — обычно сразу после того, как задавал им риторический вопрос: «Кто управляет Бартертауном?»[8]

В конце концов, люди начали обвинять конкретно меня в том, что я был неотслеживаемым, необнаружимым, сверхсильным аватаром, стоящим за убийствами, и в результате ответная реакция онлайн-СМИ, получившая название «Персиворот», разрушила мой публичный имидж. Благодаря моей мантии против меня не было никаких веских улик, и я, конечно, все отрицал, но даже я должен был признать, что косвенные улики были довольно сильны. Черт возьми, куча аватаров погибает от необнаруживаемого, всемогущего аватара, и единственное, что у них есть общего, это то, что они доставали одного того же человека, у которого, скорее всего, есть необнаруживаемый, всемогущий аватар….

Петиция с призывом ввести против меня официальные санкции была подписана в цифровом виде сотнями миллионов

ежедневных пользователей ОАЗИСА. Против меня было подано несколько десятков коллективных исков. В конце концов, ни один из них ничего не значил; я был мультимиллиардером с неограниченными ресурсами и лучшими в мире адвокатами на моей зарплате, и не было никаких доказательств неправоты с моей стороны. Но я ничего не мог поделать с тем гневом, который вызвал.

Наконец Эйч отвела меня в сторону для долгого разговора. Она напомнила мне, каким на самом деле я был счастливчиком, что добился того что имел сейчас, даже если внутри я все еще чувствовал себя тем неудачником из штабелей. Она велела мне повзрослеть и оставить все как есть. Будь благодарен судьбе.

Я неохотно последовал ее совету и пошёл к психотерапевту. Конечно, я мог бы позволить себе настоящего психотерапевта-человека, но мне было легче поделиться своими сокровенными мыслями с компьютерной программой, чем с другим человеком. Виртуальный терапевт не может судить вас или делиться вашими секретами со своим супругом ради смеха. Он никогда никому не раскроет того, что я говорил, и это был единственный психотерапевт, которому я мог довериться.

После нескольких сеансов с Шоном я поняла, что лучше всего для моего психического здоровья было бы вообще отказаться от социальных сетей. Так я и сделал. И это был правильный выбор. Мой гнев утих, и моя уязвленная гордость начала исцеляться.

Наконец-то я достаточно отдалилась от своей зависимости, чтобы хоть что-то понять. Люди никогда не были готовы для участия во всемирной социальной сети, состоящей из миллиардов людей. Эволюция создала нас охотниками-собирателями, способными взаимодействовать и общаться с другими членами нашего племени, состоящего максимум из нескольких сотен других людей. Взаимодействие с тысячами или даже миллионами других людей ежедневно было слишком большим для наших обезьяньих мозгов. Вот почему социальные сети постепенно сводили с ума все население мира с тех пор, как они появились на рубеже веков.

Я даже начал задаваться вопросом, было ли изобретение всемирной социальной сети на самом деле «Великим фильтром», который теоретически вызвал вымирание всех технологических цивилизаций, вместо ядерного оружия или изменения климата. Возможно, каждый раз, когда разумный вид становился достаточно развитым, чтобы изобрести глобальную компьютерную сеть, он затем разрабатывал некую форму социальных сетей, которые немедленно наполняли этих существ такой сильной ненавистью друг к другу, что они в конечном итоге

уничтожали себя в течение четырех или пяти десятилетий.

Только время покажет.

* * *

Одной вещью, которой я никогда не делился со своим психотерапевтом — или с кем бы то ни было — было утешение, которое я получал, зная, что у меня есть доступ к Большой Красной кнопке.

Не то чтобы я когда-нибудь на самом деле давил на него. Я читал все наихудшие сценарии и видел симуляции катастроф, созданные собственными мозговыми центрами GSS, предсказывая, что произойдет, если ОАЗИС отключится. Перспектива никогда не была приятной. Общее мнение было таково: если ОАЗИС перестанет работать больше, чем на несколько дней, то и человеческая цивилизация тоже.

Это стало еще более очевидным после нашего слияния с IOI, потому что почти все вспомогательные операции, которые поддерживали работу глобальной магистрали Интернета, теперь в той или иной форме зависели от OASIS. Как и подавляющее большинство систем безопасности и обороны по всему миру, на национальном, государственном, локальном и домашнем уровнях. Если ОАЗИС рухнет, Интернет, вероятно, вскоре потерпит катастрофический крах своей инфраструктуры, и наша и без того ненадежная человеческая цивилизация тоже начнет быстро разрушаться. Вот почему у GSS было так много резервных серверов по всему миру.

Никто не знал, что создатель ОАЗИСА оснастил симуляцию кнопкой самоуничтожения, и что теперь доступ к ней был только у меня.

Никто не знал, что судьба всего мира была буквально в моих руках. Кроме меня. И я хотел, чтобы так оно и оставалось.

* * *

Как только мой сеанс виртуальной терапии закончился, я спустилась вниз и проделала долгий путь к своему кабинету в дальнем конце восточного крыла особняка. Это была та же огромная, обшитая дубовыми панелями комната, которая служила Холлидею кабинетом, когда он жил здесь. Это был та самая комната, в которой Холлидей разработал и запрограммировал свою изощренную охоту за пасхальными

яйцами. Он даже включил реконструкцию этого офиса в последний вызов охоты.

Для меня эта комната была священной землей. И я потратил три года и миллионы долларов на воссоздание огромной коллекции классических игровых консолей и домашних компьютеров, которые Холлидей первоначально выставлял здесь.

В кабинете стояло более сотни стеклянных столов, расставленных на полу в виде большого яйца. На каждом столе стояли разные старинные домашние компьютеры или игровые приставки, а также многоярусные стеллажи с коллекцией периферийных устройств, контроллеров, программного обеспечения и игр. Каждая подборка была тщательно разложена и выставлена, как музейный экспонат.

Обычная установка для погружения в ОАЗИС стояла в углу комнаты, собирая пыль. Теперь я использовал её только в экстренных случаях, когда мне нужно было попасть в ОАЗИС после того, как я достиг своего двенадцатичасового ежедневного лимита использования ОНИ. Трудно было поверить, что всего несколько лет назад я был полностью доволен доступом к ОАЗИСУ с моим визором и тактильной установкой. Как только вы привыкли к гарнитуре ОНИ, старое оборудование заставляло все выглядеть и чувствовать себя болезненно фальшивым — даже с лучшей периферией, которую можно было купить за деньги.

Мой новый прототип МоТИВ — мобильное тактический индивидуальный визуализатор — стоял на круглой площадке лифта в центре комнаты.

МоТИВ был логическим продолжением концепции стандартного погружного хранилища — бронированного гроба, который защищал ваше спящее тело, пока ваш разум бродил по ОАЗИСУ. За исключением того, что мое новое устройство не просто обеспечивало пассивную защиту. Входя в новую линейку тактических погружных хранилищ GSS Суперубежище ДеЛюкс, МоТИВ больше походил на тяжеловооруженного робота-паука, чем на гроб. Это была бронированная эвакуационная машина и вездеходная оружейная платформа с восемью выдвижными бронированными ногами для навигации по любой местности и парой пулеметов и гранатометов, установленных с каждой стороны бронированного шасси, не говоря уже о пуленепробиваемом акриловом куполе кабины для ее пассажира.

Наше собственное рекламное агентство уже придумало идеальный слоган: «Если вы собираетесь использовать разрушительную силу, чтобы защитить себя, вам лучше иметь МоТИВ!»

Если бы я не спал, я мог бы управлять своим мотивом с

помощью панели управления, расположенной внутри кабины. Если бы я вошел в ОАЗИС с помощью гарнитуры ОНИ, я мог бы управлять мотивацией изнутри симуляции через свой аватар. Так что, если мое тело подвергнется нападению, когда я войду в систему, мне не нужно будет выходить из системы, чтобы защитить себя. И я мог бы осыпать оскорблениями своих потенциальных противников через оглушительно громкие динамики, установленные на его тяжелобронированном экзоскелете.

МоТИВ был излишним, учитывая небольшую армию охранников и защитных дронов, охраняющих мой дом. Но современные игрушки, подобные этим, были преимуществом моего положения в GSS — и я должен был признать, что, благодаря им я гораздо меньше беспокоился о том, чтобы оставлять свое тело без присмотра на двенадцать часов каждый день.

Большинство пользователей ОНИ не могли позволить себе стандартное погружное хранилище, не говоря уже о личном бронированном убежище. Некоторые удовольствовались тем, что запирались в комнате или шкафу, прежде чем войти в сонное состояние, вызванное гарнитурой ОНИ. Другие просили кого-то, кому они доверяли, присмотреть за их беспомощным телом, пока их разум временно отключен от него.

Конечно, как любила отмечать АртЗмида, многие пользователи вообще не принимали никаких мер предосторожности, когда надевали свои гарнитуры ОНИ. И многие из них поплатились за это. Новая порода воров, насильников, серийных убийц и сборщиков органов охотилась на тех пользователей ОНИ, которые не смогли запереть свои тела, пока их разум был в сети. Но за последние несколько лет по всему миру открылись тысячи капсульных отелей «ТелоНаЗамке», где люди могли арендовать номера размером с гроб всего за несколько кредитов в день. Это было самое дешевое жилье, какое только можно себе представить. Они не могли построить их достаточно быстро, чтобы удовлетворить спрос.

Чтобы повысить безопасность пользователей, GSS начала продавать роскошные гарнитуры ОНИ со встроенными камерами, активирующими движение, с видеопотоками, которые можно было отслеживать изнутри ОАЗИСА. Погружные хранилища были также оборудованы внутренними и внешними камерами, которые позволяли их обитателям следить за своим физическим телом и его окружением изнутри ОАЗИСА, а также детекторами движения, которые предупреждали их, если кто-то приближался на расстояние плевка к их телу в ОАЗИСЕ.

Я прошел в ванную комнату и оставался там до тех пор, пока не опорожнил кишечник и мочевой пузырь настолько, насколько это было возможно. Это стало ритуалом перед входом в систему для каждого пользователя ОНИ, особенно для тех, кто хотел оставаться в системе в течение полных двенадцати часов, не пачкая себя. Выйдя из ванной, я забралась в ванную и устроилась в облегающем гелево-пенном плавучем кресле. Его мягкие удерживающие ленты закрепились на моих руках, ногах и талии, чтобы не дать мне упасть. На протяжении всей моей долгой сессии ОНИ кресло периодически поворачивало мое тело и сгибало мои конечности, чтобы увеличить кровообращение и предотвратить атрофию мышц. Были также специальные костюмы, которые можно было носить, чтобы электрически стимулировать мышцы, пока вы были под водой, но они раздражали мою кожу, поэтому я никогда не носил их.

Я нажал кнопку, чтобы закрыть полог кабины. Затем я нажал другую кнопку, чтобы активировать круглую площадку лифта, на которой он возвышался. Я ухмыльнулся и приготовился к падению, как раз перед тем, как площадка начала спускаться в шахту лифта. Огни, встроенные в усиленную титановую стену шахты, пролетали мимо, как в тумане.

Этот лифт был спроектирован таким образом, что, если смотреть прямо вверх во время спуска, он идеально воссоздавал вид сверхсекретного лифта Pepsi, охраняемого Б. Б. Кингом в фильме «Шпионы как мы». Он и бункер, к которому он вел, были построены Холлидеем, когда он только переехал в этот дом, чтобы у него было место, где он мог пережить Третью мировую войну, которая все еще угрожала разразиться в любой момент, как это было в течение последних ста лет. Теперь я использовал его бункер для своих ежедневных двенадцатичасовых погружений, довольный тем, что я достаточно глубоко и хорошо защищен, чтобы пережить ракетный удар по моему дому, на случай, если какой-нибудь сумасшедший самодур с жаждой смерти сумеет протащить что ни будь мимо нашей глобальной оборонной сети, и защиту, которую GSS поддерживала над всем городом Коламбус, чтобы предотвратить террористические атаки на наши серверы ОАЗИС, и конечно установки противоракетной обороны, которые окружали мой дом, хотя это и казалось избыточным.

Весь мир знал мой адрес, так что я не чувствовала себя параноиком. Я просто принял разумные меры предосторожности.

Когда взрывозащищенные двери лифта открылись, я воспользовался управлением кабины МоТИВ, чтобы провести её вперед, в приемный отсек бункера, который был просто большой

пустой бетонной комнатой с лампами, встроенными в потолок. Лифт стоял в одном конце, а пара больших бронированных дверей-в другом, ведущих в высокотехнологичное, полностью укомплектованное бомбоубежище.

Я втайне любил приходить сюда. В трех километрах под землей, в этом бронированном бетонном бункере, я чувствовал себя как в своей собственной Бэтпещере. (Хотя теперь мне было очевидно, что Брюс Уэйн никогда не смог бы построить свою берлогу для борьбы с преступностью в одиночку, в полной тайне, когда никто не помогал ему прокладывать водопровод или заливать бетоном перекрытия, кроме его престарелого дворецкого. Это было невозможно.)

Я опустил свою машину на бетонный пол, убрал ноги и перевел ее в стандартный режим защиты. Затем я снял гарнитуру ОНИ с подставки над головой и надел её. Когда я включил гарнитуру, её титановые сенсорные полосы автоматически втянулись, чтобы соответствовать контурам моего черепа, чтобы плотно зафиксироваться на месте, так что бы гарнитуру нельзя было сдвинуть или толкнуть даже микрометром. Если бы это случилось в середине моеё сессии в ОНИ это было бы очень плохо.

Я нажал кнопку, чтобы закрыть бронированный купол МоТИВа, и он закрылся с пневматическим шипением, надежно запечатав меня в своей просторной кабине. Затем я прочистил горло и сказал: «Инициируйте последовательность входа».

Я почувствовал знакомое покалывание по всему черепу, когда гарнитура просканировала мой мозг и подтвердила мою личность. Затем женский голос подсказал мне произнести пароль, и я продекламировал его, тщательно выговаривая каждый слог. Недавно я сбросил его на ту же кодовую фразу, которую использовал в последние дни Охоты Холлидея, строку из песни 1987 года «Don't Let's Start» группы They Might Be Giants: Никто в мире никогда не получает того, чего хочет, и это прекрасно…

Как только моя кодовая фраза была принята, и я ознакомился с предупреждением безопасности ОНИ, система закончила регистрировать меня. Я услышал своё дыхание и расслабился, когда реальность отступила и ОАЗИС вокруг меня исчез.

0003

Я материализовался в своей крепости на Фалько, маленьком астероиде в Четырнадцатом секторе, который все еще служил домом моего аватара в ОАЗИСЕ. Я пыталась переехать в замок Анорака после того, как унаследовала его, но мне не очень нравился декор и общая атмосфера. Здесь, в своей старой берлоге, которую я сам спроектировал и построил, я чувствовал себя как дома.

Я сидел в своем командном центре. Это было то же самое место, где мой аватар сидел прошлой ночью, когда я достиг своего двенадцатичасового предела использования ОНИ, и система автоматически отключила меня.

Панели управления, расположенные передо мной, была забита переключателями, кнопками, клавиатурами, джойстиками и дисплеями. Группа мониторов безопасности слева от меня была связана с виртуальными камерами, размещенными по всей внутренней и внешней части моей крепости. Справа от меня другой ряд мониторов показывал видеофайлы с реальных камер, установленных внутри и снаружи моего погружного хранилища. Мое спящее тело было видно с нескольких разных ракурсов, вместе с детальным отсчетом его жизненных показателей.

Я смотрел сквозь прозрачный купол на бесплодный, изрытый кратерами ландшафт, окружавший мою крепость. Это был дом моего аватара в последний год конкурса Холлидея, и я разгадал одну из его главных загадок, сидя в этом самом кресле. Я надеялся, что знакомая обстановка поможет мне совершить прорыв в моих поисках Семи Осколков. Пока что это не сработало.

Я открыл меню телепортации на экране суперпользователя моего аватара, затем прокрутил вниз список отмеченных закладками мест, пока не нашел список планеты Грегариус в Секторе Один, где располагались виртуальные офисы GSS смоделированные внутри ОАЗИСА. Когда я выбрал его и нажал на значок Телепорта, мой аватар мгновенно переместился в ранее сохранённые координаты, на сотни миллионов виртуальных километров.

Если бы я был обычным пользователем ОАЗИСА, эта поездка стоила бы мне серьезных денег. Но поскольку я носил Мантию Анорака, я мог телепортироваться куда угодно в любое время, бесплатно. Это было далеко не так, как в те дни, когда я был бедным школьником, застрявшим на Людусе.

Мой аватар снова появился на верхнем этаже Gregarious

Tower, виртуальной копии настоящего небоскреба GSS в центре Коламбуса. Наш операционный руководитель Фейсал Содхи ждал меня в приемной.

«Мистер Уоттс! — спросил Фейсал. — Рад вас видеть, сэр».

«Я тоже рад тебя видеть, приятель, — ответил я. Я отказался от попыток убедить Фейсала называть меня Уэйдом много лет назад.

Он подошел поприветствовать меня, и я пожал его протянутую руку. Возможность пожать друг другу руки без опасности распространения болезни всегда была одной из привилегий ОАЗИСА. Но в прежние времена, до того, как ОНИ были выпущены, всегда казалось, что вы пожимаете руку манекену, даже в самых лучших тактильных перчатках. Без ощущения соприкосновения кожи с кожей человека древнее приветствие утратило большую часть своего смысла. После того, как мы представили ОНИ, рукопожатие снова вошло в моду, наряду с «дай пять» и ударами кулаками, потому что теперь они казались настоящими.

Сам конференц-зал был защищен как магическими, так и технологическими средствами. Мы проводили собрания наших совладельцев здесь, а не в стандартном чате ОАЗИСА, потому что это позволяло принимать всевозможные дополнительные меры безопасности, чтобы никто не мог нас записывать или подслушивать, включая наших собственных сотрудников.

«Остальные уже здесь?» — спросила я, кивнув в сторону закрытых за ним дверей.

«Мисс Эйч и мистер Сёто прибыли несколько минут назад», — сказал он, открывая двери. — Но мисс Кук позвонила и сказала, что немного опаздывает».

Я кивнул и вошел в конференц-зал. Эйч и Сёто стояли у круглых, от пола до потолка окон, отвернувшись от смехотворно большого ассортимента подносов с закусками, в то время как они любовались впечатляющим видом. Башня была окружена акрами нетронутых лесов с заснеженными горными вершинами, окаймляющими горизонт. Других построек не было видно. По замыслу, все вокруг было успокаивающим и умиротворяющим. К сожалению, то же самое нельзя сказать о встречах, которые мы проводили здесь.

«Зет!» — в унисон закричали Эйч и Шото, заметив меня.

Я подошел и получил от каждого «дай пять».

«Как дела, амигос?»

«Слишком рано для этого дерьма, чувак,» — простонала Эйч. Она была в Лос-Анджелесе, где сейчас было десять часов утра. Эйч любила засиживаться допоздна, а вставать еще позже.

«Ага,» добавил Сёто после четвертьсекундной задержки с программой-переводчиком.

«И к тому же уже слишком поздно для этого дерьма». — Он был в Японии, где была середина ночи. Но Шото по натуре вел ночной образ жизни. Он просто жаловался, потому что стал бояться этих встреч, как и я и Эйч.

«Арти опаздывает», — сказала Эйч. — «По-моему, она должна была прилететь из Либерии».

«Да», — сказал я, закатывая глаза. «Это последняя остановка в ее продолжающемся туре по самым депрессивным местам мира».

Я все еще не мог понять, почему Саманта чувствовала необходимость терпеть все трудности и риски реальных путешествий, когда она могла бы безопасно посетить их с помощью робота телеприсутствия или испытать любое место в мире, загрузив записанный там клип. oni. Она также могла посетить любую из этих стран внутри ОАЗИСА. В Десятом секторе была невероятно детально воссоздана Земля под названием ЭЗемля[9], которая постоянно обновлялась данными, взятыми из живых спутниковых снимков, отснятых дронами, а также трафика, камер безопасности и смартфонов, чтобы сделать его как можно более точным. Посетить Дубай, Бангкок или Дели на Земле было намного проще и безопаснее, чем посетить их в реальности. Но Саманта чувствовала, что ей необходимо собственными глазами увидеть истинное положение дел в мире, даже если речь идет о самых опасных, раздираемых войной странах. Другими словами, она была сумасшедшей.

«Нет, она бескорыстна и принципиальна», — ответил ворчливый голосок в моей голове. А ты ни то, ни другое. Стоит ли удивляться, что она тебя бросила?

Я стиснул зубы. Эти встречи совладельцев всегда плохо сказывались на моей самооценке, и не только потому, что заставляли меня видеть АртЗмиду. Эйч и Сёто также жили богатой и полноценной жизнью после конкурса. Затворническое, одержимое существование, которое я создал для себя, по сравнению с этим казалось болезненно мрачным.

В настоящее время, если я хотел пообщаться с Эйч или Сёто, мне приходилось договариваться о встрече за несколько недель. Но я не возражал. Я был благодарен, что они все еще находили время, чтобы потусоваться со мной. В отличие от меня, у них было больше двух друзей. И они также проводили гораздо больше времени в автономном режиме, чем я. Вместо того, чтобы скачивать фрагменты жизни других людей из сети ОНИ, Эйч и Сёто были в реальном мире, испытывая (и записывая) свой

собственный опыт. Фактически, это были два самых популярных источника контента о знаменитостях в сети ОНИ. Каждый клип, который они выкидывали, становился вирусным в течение нескольких секунд, независимо от его содержания.

Как и АртЗмида, они были блестящими, харизматичными людьми, ведущими жизнь рок-звезд, а также работающими над улучшением жизни тех кому не так повезло, как им. Не раз мне приходило в голову, что друзья, это моя единственная спасительная благодать. Больше всего я гордился, даже больше, чем завоеванием состояния Холлидея, тремя людьми, с которыми я решил разделить это состояние. Эйч, Сёто и АртЗмида были добрее, мудрее и разумнее, чем я был или когда-либо буду.

После окончания конкурса Хелен легально сменила имя на Эйч, без фамилии, как Стинг и Мадонна. И поскольку ее истинная личность, внешность и пол стали достоянием общественности после конкурса Холлидея, она быстро отказалась от всемирно известного белого мужского аватара, который она использовала, чтобы скрыть свою истинную личность с детства. Подобно Саманте, Сёто и многим другим знаменитостям реального мира, Эйч теперь использовала ОАЗИС реаватар. Аватар, который воссоздавал ее внешность в реальном мире и обновлялся каждый раз, когда она входила в симуляцию.

Я никогда не был большим поклонником своей реальной внешности, поэтому я все еще использовал тот же самый аватар ОАЗИСА, который у меня всегда был идеализированной версией меня самого. Чуть выше, стройнее и красивее.

В эти дни Эйч проводила большую часть своего реального времени, отдыхая в своем пляжном домике в Санта-Монике или гастролируя со своей новой невестой Эндирой Винаяк, известной певицей и звездой Болливуда.

Насколько я мог судить, становление миллиардером нисколько не изменило личность Эйч. Ей по-прежнему нравились нелепые споры о старых фильмах. Она все еще любила набивать фраги на турнирах ПвП-арены, и она оставалась одним из самых высокопоставленных бойцов лиги, как в «Дезматч», так и в режиме «Захват флага». Другими словами, Эйч все еще была оторвой. Только теперь она была оторвой, которая к тому же оказалась безумно богатой и всемирно известной.

Я Я все еще считала Эйч своим лучшим другом, но теперь мы не были так близки, как в прежние времена. Я не видел ее лично больше двух лет, хотя мы все еще встречались в сети раз или два в месяц. Но эти встречи всегда были моим предложением, и я начинал беспокоиться, что Эйч проводила со мной время только из какого-то затянувшегося чувства долга. Или потому, что она

беспокоилась обо мне. В любом случае, мне было все равно. Я был просто благодарен ей за то, что она все еще находила время для меня, и что она все еще хотела, чтобы я был в ее жизни.

Сёто я видел даже реже, чем Эйч, что было понятно. За годы, прошедшие после конкурса, его жизнь кардинально изменилась. Родители Сёто помогали ему управлять наследством, когда он был еще несовершеннолетним, но год назад ему исполнилось восемнадцать, что сделало его совершеннолетним по законам Японии. Теперь он полностью контролировал свою жизнь и свою долю состояния Холлидея.

Чтобы отпраздновать это, он законно взял имя своего аватара, как и Эйч. Затем он женился на молодой женщине по имени Кики, с которой познакомился, когда переехал на Хоккайдо. Он и его новая невеста переехали в реконструированный японский замок прямо на берегу. Затем, около пяти месяцев назад, во время одной из наших встреч в GSS, Сёто объявил, что собирается стать отцом. Они с Кики только что узнали, что у них будет мальчик, и вместе решили назвать его Тосиро. Но по секрету Сёто сказал нам, что он уже решил дать ребенку прозвище «Маленький Дайто», и я тоже так его называл.

Было все еще трудно поверить, что Сёто станет отцом через несколько месяцев, в таком юном возрасте. Я беспокоилась за него, хотя и не понимала почему. Не то чтобы он не мог позволить себе отправить Маленького Дайто в хорошую школу. Я просто не понимал, почему он так торопится, пока он не объяснил. Япония оказалась в эпицентре «кризиса недостаточного населения», потому что за последние три десятилетия многие ее граждане решили прекратить иметь детей. Как самая богатая и знаменитая молодая пара страны, он и Кики чувствовали себя обязанными подавать пример и размножаться как можно быстрее. Так они и сделали. И после того, как Маленький Дайто появится на свет, они планировали начать работать над Маленьким Сёто — или, возможно, Маленькой Кики.

В дополнение к подготовке к отцовству Сёто продолжал руководить операциями в подразделении GSS на Хоккайдо, где он выпустил дико популярную серию отмеченных наградами квестов ОАЗИС, основанных на его любимых аниме и самурайских фильмах. Он стал одним из моих любимых разработчиков квестов, и мне посчастливилось быть одним из его бета-тестеров, так что мы по-прежнему зависали в ОАЗИСЕ, по крайней мере, один или два раза в месяц.

Мы редко говорили о покойном брате Сёто, Дайто, или о его убийстве. Но в прошлый раз Сёто сказал мне, что все еще носит траур по нему и боится, что так будет всегда. Я понял, что он

имел в виду, потому что чувствовал то же самое по отношению к моей тете Элис и моей старой соседке снизу, миссис Гилмор. Обе они были убиты одним и тем же человеком, Ноланом Сорренто, бывшим руководителем отдела IOI.

После окончания состязания Холлидея, Сорренто был осужден по тридцати семи отдельным пунктам обвинения в убийстве первой степени. Теперь он отбывал срок в камере смертников в тюрьме строгого режима в Чилликоте, штат Огайо, примерно в пятидесяти милях к югу от Коламбуса.

Во время судебного разбирательства адвокатам IOI удалось убедить присяжных, что Сорренто стал мошенником и что он действовал без ведома или согласия совета IOI, когда приказал своим подчиненным сбросить Дайто с балкона его сорок третьего этажа. Они также утверждали, что Сорренто действовал в одиночку, когда он взорвал бомбу возле трейлера моей тети в штабелях, убив более трех десятков человек и ранив сотни других.

После того, как Сорренто был осужден и заключен в тюрьму, IOI удалось урегулировать все иски о неправомерной смерти, поданные против них. Затем они попытались вернуться к своим обычным делам. Но к тому времени они уже потеряли свои позиции крупнейшего в мире производителя оборудования для погружения в ОАЗИС, благодаря выпуску наших гарнитур ОНИ. И благодаря развертыванию нашей инициативы по бесплатному глобальному Интернету их интернет-бизнес также сократился.

Между тем, IOI также имела наглость подать против меня отдельный корпоративный иск. Они утверждали, что, несмотря на то, что я создал фальшивую личность и использовал ее, чтобы замаскироваться под наемного слугу, чтобы проникнуть в штаб-квартиру их компании, контракт, который я подписал, все еще был юридически обязывающим. Это означало, утверждали они, что формально я все еще являюсь собственностью IOI, когда выиграл конкурс Холлидея, и поэтому его состояние и его компания также должны быть классифицированы как собственность IOI. Поскольку правовая система США по-прежнему настаивала на предоставлении корпорациям даже больше прав, чем гражданам, этот идиотский судебный процесс тянулся месяцами… вплоть до того момента, когда GSS завершило враждебное поглощение IOI. Затем, как новые владельцы IOI, мы отозвали иск. Мы также уволили старый совет директоров IOI, их адвокатов и всех остальных, кто работал с Ноланом Сорренто или под его руководством.

Теперь шестерки стали далеким воспоминанием, а IOI — всего лишь еще одной дочерней компанией GSS. Теперь GSS была

самой крупной корпорацией в мире. И если мы продолжим расти в том же темпе, что и сейчас, то очень скоро станем единственными. Именно по этой причине многие наши пользователи стали называть GSS «Новыми шестерками», а меня, Эйч, Сёто и Саманту — «Четырьмя нёрдами Апокалипсиса».

Двуликий был прав. Ты либо умрешь героем, либо проживешь достаточно долго, чтобы увидеть себя злодеем.

Еще несколько минут я болтал с Эйчем и Сёто, пока двери конференц-зала не распахнулись и не вошел аватар Саманты, АртЗмида. Она взглянула в нашу сторону, но ничего не сказала в знак приветствия. Фейсал вошел вслед за ней и закрыл за собой дверь.

Мы все заняли свои обычные места, что поставило меня и АртЗмиду по разные стороны круглого стола для совещаний, как можно дальше друг от друга, но и прямо лицом друг к другу.

«Спасибо всем, что пришли», — сказал Фейсал, садясь рядом с Самантой. «Думаю, мы готовы навести порядок в этом собрании совладельцев. Сегодня у нас есть только несколько вопросов, первый из которых — это наш квартальный отчет о доходах». На большом экране позади него появился массив диаграмм и графиков. «Как обычно, это хорошие новости. Продажи гарнитур ОНИ остаются стабильными, а продажи погружных хранилищ почти удвоились по сравнению с прошлым кварталом. Доходы OASIS Advertising и Surreal Estate также остаются на рекордно высоком уровне».

Фейсал продолжал подробно рассказывать о том, как здорово работает наша компания, но я почти ничего не слышал из того, что он говорил. Я был слишком занят, украдкой поглядывая на АртЗмиду через стол. Я знал, что она не поймает меня, потому что она никогда не смотрела в мою сторону.

Ее аватар выглядел так же, как и всегда, с одним незначительным изменением. После конкурса она добавила красновато-фиолетовое родимое пятно, которое покрывало левую половину ее настоящего лица, к лицу ее аватара. Так что теперь не было никакой заметной разницы между внешностью ее аватара и ее внешностью в реальной жизни. Когда она давала интервью, то часто говорила о том, каково ей было расти, ненавидя свое родимое пятно, и как она провела большую часть своей жизни, пытаясь скрыть его. Но теперь она носила его как знак почета, в реальности и в ОАЗИСЕ. И в результате она каким-то образом превратила свое родимое пятно в международно признанный товарный знак.

Я взглянула на табличку с именем, плавающую над головой ее аватара. Вокруг него была тонкая прямоугольная кайма,

которая указывала, что оператор аватара не использовал гарнитуру ОНИ, чтобы войти в ОАЗИС. Мы добавили эту функцию из-за подавляющего потребительского спроса. Пользователи ОАЗИСА с такой рамкой именного тега теперь были известны как Тики (сокращенно от «тактильный»). Большинство Тиков были людьми, которые уже израсходовали свои двенадцать часов времени в ОНИ и снова вошли в систему с помощью тактильной установки, чтобы получить еще несколько часов ОАЗИСА перед сном. Полные Тики вроде Саманты, которая вообще никогда не пользовалась гарнитурой ОНИ, теперь составляли менее пяти процентов нашей пользовательской базы. Несмотря на все усилия Саманты, с каждым годом их становилось все меньше.

«Я также рад сообщить, что наша новейшая серверная ферма теперь подключена к сети, увеличив емкость хранилища данных еще на миллион йоттабайт», — сказал Фейсал. «Наши инженеры по обработке данных считают, что этого должно быть более чем достаточно для удовлетворения наших потребностей в хранении данных в следующем году, если рост числа пользователей останется стабильным».

Еще одним побочным эффектом выпуска гарнитур стало значительное увеличение потребностей компании в хранении данных из-за огромных файлов СМП (скан мозга пользователя), которые хранились в каждой учетной записи пользователя ОНИ и обновлялись каждый раз, когда они входили в систему или выходили из нее. По мере того как общее количество пользователей ОНИ продолжало расти, росли и наши огромные потребности в хранении данных.

Проблема усугублялась тем, что мы не удаляли данные учетных записей пользователей ОАЗИСА, когда они умерли в реальном мире, включая эти огромные файлы СМП. Фейсал объяснил мне, что это произошло потому, что мы владеем всеми этими данными, и они были чрезвычайно ценны для компании по нескольким причинам, включая чушь вроде «анализа маркетинговых тенденций пользователей». Но основная причина, по которой мы держались за сканирование мозга пользователей ОНИ, заключалась в том, что эти данные помогли нашим инженерам по нейронному интерфейсу повысить безопасность и работоспособность гарнитуры ОНИ. Вот почему наше программное обеспечение нейронного интерфейса и оборудование так безупречно работали на таком большом количестве людей. Потому что у нас был такой огромный набор добровольных морских свинок, которые не возражали дать нам полный доступ к содержимому их черепа, пока мы давали им доступ к нашему высококачественному сенсорно-иммерсивному

симулятору хлеба и зрелищ.

Во время этих встреч мои мысли всегда, казалось, устремлялись в темное место.

«Если ни у кого из вас нет вопросов, мы можем перейти к последнему пункту нашей повестки дня», — сказал Фейсал. Никто не заговорил, поэтому он продолжил.

«Отлично! Есть еще одна вещь, которая нуждается в вашем одобрении, обновление прошивки гарнитуры ОНИ, которое мы планируем выпустить завтра. Очень мало что изменилось с момента нашего последнего обновления в начале этого года. Наши инженеры только что добавили еще несколько мер безопасности для предотвращения незаконного разгона».

«Это была та же самая причина для ваших последних двух обновлений, не так ли?» — спросил АртЗмида. У нее был талант заставлять свои вопросы звучать как обвинения.

«Да, так и есть», — ответил Фейсал. «К сожалению, каждый раз, когда мы внедряем новый набор мер безопасности, хакеры быстро находят новые обходные пути. Но мы надеемся, что это обновление наконец-то сделает свое дело и положит конец разгону раз и навсегда»..

С момента выпуска ОНИ было всего несколько смертей, и каждая из них была вызвана разгоном и взломом прошивки гарнитуры ОНИ, чтобы превысить дневной двенадцатичасовой лимит. Несмотря на наши предупреждения о безопасности и отказы от ответственности, всегда было несколько пользователей, которые предпочитали игнорировать их. Некоторые люди были убеждены, что они особенные, и что их мозг может выдержать четырнадцать или даже шестнадцать часов последовательного использования ОНИ без каких-либо побочных эффектов и некоторые из них действительно могли, в течение дня или двух. Но их удача была не безгранична, и они, в конечном итоге, сделали себе лоботомию. И это было очень плохо для бизнеса.

Благодаря нашему жесткому лицензионному соглашению с конечным пользователем, GSS не может нести юридическую ответственность ни за одну из этих смертей. Но мы по-прежнему хотели защитить оверклокеров от самих себя, поэтому обновляли прошивку ОНИ при каждом обнаружении нового эксплойта.

С момента появления ОНИ вокруг ОАЗИСА ходила городская легенда, утверждающая, что сам Холлидей превысил дневной лимит использования ОНИ, когда тестировал первый прототип гарнитуры, и что именно это вызвало его неизлечимый рак. Но это была полная чушь. Согласно всем проведенным нами интенсивным исследованиям и тестам, не было никакой связи между нейронным интерфейсом ОАЗИСА и лимфомой,

положившей конец жизни Холлидея.

Фейсал призвал проголосовать за обновление прошивки ОНИ. Эйч, Сёто и я проголосовали за, а АртЗмида предпочла воздержаться. Она всегда воздерживалась от голосования, связанного с гарнитурами ОНИ, даже в таких случаях, когда мы голосовали за принятие новых мер безопасности.

«Отлично!» — сказал Фейсал, сохраняя веселый тон, несмотря на напряженность в комнате. «Это было наше последнее дело. Если ни у кого больше ничего нет, мы можем прерваться…»

«О, у меня есть еще кое что», — объявил АртЗмида, прерывая его.

Эйч, Сёто и я одновременно, но не преднамеренно вздохнули.

АртЗмида проигнорировала нас и продолжила.

«Исследования показали, что человеческий мозг не завершает свое развитие примерно до двадцати пяти лет», — сказала она. «Я думаю, что это должно быть возрастное ограничение для использования гарнитуры ОНИ, но я знаю, что вы никогда не согласитесь с этим. Итак, в качестве компромисса и для безопасности наших самых маленьких клиентов я предлагаю, чтобы в будущем мы разрешили использовать гарнитуры ОНИ только людям от восемнадцати лет и старше. По крайней мере, до тех пор, пока мы не будем лучше понимать долгосрочные неврологические и психологические эффекты».

Сёто, Эйч и я обменялись усталыми взглядами. Фейсал сохранял солнечную улыбку на лице, хотя он явно устал от этого дерьма.

«Эйчу, Сёто и мне меньше двадцати пяти лет», — сказал я. «Вы предполагаете, что мы все пострадали от повреждения мозга из-за использования ОНИ?»

«Что ж, — ответила она с ухмылкой, — это определенно объяснит некоторые решения, которые вы приняли за последние три года».

«Арти, — сказал Эйч, — каждый раз, когда мы встречаемся вчетвером, ты предлагаешь какие-то новые ограничения на гарнитуры ОНИ. И каждый раз ты проигрываешь три к одному».

«Я не прошу никого из вас отказаться от своей драгоценной привычки, хорошо? — сказала АртЗмида. — Я говорю о детях, которые еще недостаточно взрослые, чтобы голосовать. Мы превращаем целое поколение детей в наркоманов ОНИ еще до того, как они получат шанс испытать жизнь в реальном мире».

«Это не новость», — сказал я, как только она замолчала. «Но для большинства людей жизнь в реальном мире — отстой. А реальность пошла наперекосяк задолго до того, как мы начали продавать эти гарнитуры, Арти…»

Впервые за много лет Арт3мида встретился со мной взглядом.

«Ты,»- сказала она, указывая на меня пальцем. «Ты больше не можешь называть меня Арти. И ты серьезно хочешь читать мне лекцию о состоянии реального мира?» Она указала на то, что нас окружает. «Ты все еще проводишь здесь все свое время, прячась. А я тем временем пытаюсь спасти реальный мир. Нашу реальность! Настоящую реальность!»

Она снова указала на меня. «Может быть, вы не видите опасности, потому что вы не хотите этого видеть. Вы слишком любите свою волшебную машину мечты, чтобы видеть, что она делает с человечеством. Но я это вижу. И Огден Морроу тоже. Вот почему он никогда не надевает гарнитуру ОНИ! И держу пари, поэтому он здесь больше не будет работать, даже консультантом. Он также не хочет помогать вам положить конец человеческой цивилизации». Она покачала головой. «Вы его сильно разочаровали…»

Она сложила руки на груди и не сводила с меня глаз, ожидая моего ответа. Я несколько раз сжал и разжал челюсти, чтобы не закричать от отчаяния. Затем я включил программу подавления эмоций и сделал одно из дыхательных упражнений, которым меня научил Шон, чтобы успокоиться.

Первым моим побуждением было рассказать о бабушке Саманты. Мать ее отца, Эвелин Опал Кук, была той, кто воспитал Саманту после смерти ее родителей. Ее бабушка никогда не разделяла предубеждения Саманты против ОНИ. Совсем наоборот. Она заказала одну из самых первых гарнитур и пользовалась ей каждый день до конца своей жизни. К сожалению, это было недолго. Всего два года.

Когда у Эвелин диагностировали рак поджелудочной железы, она начала пользоваться гарнитурой по максимуму, по двенадцать часов в день, чтобы как можно чаще и как можно дольше отключать свой разум от опустошенного химиотерапией тела. В ОАЗИСЕ у Эвелин было совершенно здоровое тело, которое никогда не чувствовало боли. Пока ее тело борется с болезнью, она может оставить его и отправиться на пробежку по любому пляжу в мире или на пикник на вершине горы. Или танцевать всю ночь напролет в Париже с подругами. Нейронный интерфейс ОАЗИСА позволял ей продолжать жить радостной, счастливой жизнью в течение половины каждого дня, вплоть до того момента, когда она, наконец, умерла от своей болезни чуть больше года назад. По словам медсестер, Эвелин умерла мирно и безболезненно, потому что в это время она использовала гарнитуру ОНИ, чтобы поговорить с Самантой внутри ОАЗИСА.

Нейронный интерфейс позволил ей продолжать общаться с внучкой еще долго после того, как ее физическое тело стало настолько слабым, что она потеряла дар речи.

Я совершил ошибку, упомянув бабушку Саманты однажды раньше, во время одного из наших предыдущих споров по поводу ОНИ. Саманта взбесилась. Затем она предупредила меня никогда больше не упоминать имя ее бабушки. Так что я этого не сделал. Нет, я ничего не сказал. Я делал упражнения на глубокое дыхание и прикусил проклятый язык.

«А как насчет образования?» — сказал Сёто, когда я не смог найти аргументы. «Люди могут научиться всем видам ценных навыков через воспроизведение ОНИ. Как выращивать пищу или говорить на иностранном языке. Врачи могут научиться выполнять новые медицинские процедуры у лучших хирургов в своей области. Почему люди должны быть лишены доступа к такому важному инструменту обучения только из-за своего возраста?»

«Главное, чему ОНИ учит людей, — это игнорировать реальный мир», — сказала Саманта. «Вот почему он разваливается».

«Мир уже разваливался», — сказала Эйч. «Помнишь?»

«И ОНИ может быть тем, что нас спасет», — сказал я. «Оно имеет духовные, психологические и культурные преимущества, которые все еще открываются нам. В самом прямом смысле, ОНИ обладает способностью освобождать наши умы, временно освобождая их от наших сущностей».

АртЗмида попытался перебить меня, но я продолжил.

«Пользователи ОНИ по всему миру развивают совершенно новый вид эмпатии, который ты даже не сможешь понять, пока не испытаешь это на себе…».

Она изобразила, как дрочит.

«О, пожалуйста», — сказала она, преувеличенно закатив глаза. «Избавь меня от своей трансгуманистической чуши коллективного разума, Локутус. Я все еще не куплюсь на это».[10]

«Ты же не можешь отрицать, что нейронный интерфейс ОАЗИСА улучшил качество жизни миллионов людей, — вмешалась Эйч. — Многочисленные исследования показали резкий рост эмпатии среды среди ежедневных пользователей ОНИ, наряду с подавляющим падением расистских, сексистских и гомофобных идеологий. И это во всем мире, во всех возрастных группах и социальных слоях. Впервые в истории человечества у нас есть технология, которая дает нам возможность некоторое время жить в чужой шкуре. И мы также наблюдаем серьёзное падение преступлений на почве ненависти по всему миру. И

уровень преступности в целом…»

«Да, — сказал АртЗмида, прерывая ее. — Когда вы превратите половину населения мира в зомбированных наркоманов ОНИ, уровень преступности снизится. Вспышка гриппа, унесшая жизни обоих моих родителей, тоже привела к снижению уровня преступности, Эйч».

Я опустил глаза на стол и стиснул зубы, чтобы держать рот на замке. Эйч откашлялась, но тоже решила не отвечать. Но Сёто ничего не мог с собой поделать.

«Странно, что ты подняла этот вопрос, Арти», — ответил он. «Поскольку мы знаем, что технология ОНИ — наша лучшая защита от других смертоносных пандемий, подобных той, которая убила твоих родителей. Благодаря нам этого больше не происходит. Переместив большую часть социального взаимодействия людей в онлайн и сделав большую часть туризма виртуальным, мы резко сократили количество поездок и ограничили распространение почти всех инфекционных заболеваний. В том числе и передающиеся половым путем, поскольку сейчас большинство людей занимается сексом внутри ОАЗИСА». Он улыбнулся. «Благодаря ОНИ люди по-прежнему могут ходить на многолюдные концерты и могут быть в центре толпы, не опасаясь микроскопической смерти. Это объединяет людей и связывает их…».

«ОНИ также помог значительно снизить уровень рождаемость», — добавила Эйч. «Мы уже на пути к решению проблемы перенаселения».

«Да, но какой ценой?» — раздраженно спросила Саманта. «Мир, в котором люди больше не выходят на улицу и не касаются друг друга? Где все спят всю свою жизнь, в то время как реальность рушится вокруг них?» Она покачала головой. «Иногда я думаю, что моим родителям повезло. Им не обязательно жить в этой утопии, которую вы все создали».

«Ты даже не испытала гарнитуру ОНИ», — сказал я, вскинув руки. «В итоге, когда ты сыплешь этими нелепыми обвинениями, ты даже не представляешь, о чем говоришь. Ты никогда этого не делала».

АртЗмида какое-то время молча смотрел на меня. Затем она взглянула на Эйч и Сёто.

«Это безнадежно, — сказала она. — Я спорю с группой наркодилеров, которые кайфуют от собственного товара. Вы так же зависимы, как и ваши клиенты». Она повернулась к Фейзалу. «Давай запишем это голосование в протокол, чтобы я могла съебать отсюда».

Фейсал кивнул и, все еще весело улыбаясь, призвал к

официальному голосованию по предложенному АртЗмидой возрастному ограничению для ОНИ. В итоге, проголосовали, три голоса «против», один «за».

«Хорошо, — сказал Фейсал. — Теперь, когда с этим покончено, объявляю заседание закрытым».

Не говоря ни слова, Саманта вышла из системы, и ее аватар исчез.

«Слава Богу! — сказала Эйч, массируя шею одной рукой. Она повернулась ко мне. — Почему ты всегда так ее раздражаешь?»

«Я? Это ты её разозлила на этот раз! — Я указал на Фейсала. — Попросите его прочитать стенограмму».

«Нет, спасибо, — сказала Эйч. — Я должна всё это переварить. Вся эта драма действует мне на нервы. Но мы втроем можем тряхнуть стариной. Затусим в подвале. Посмотрим плохие фильмы. Поиграем во что-нибудь. Я напишу всем, хорошо?»

«Звучит неплохо», — сказал я.

Мы с Эйч стукнулись кулаками, затем она дала Сёто пять, прежде чем телепортироваться.

«Мне тоже пора, — сказал Фейсал. — Нужно еще подготовиться к обновлению». Он подошел и пожал руку каждому из нас, а затем тоже телепортировался.

Как только мы остались одни, Сёто повернулся ко мне.

«Как ты думаешь, Арти прав?» спросил он. «Мы отказываемся от реального мира?»

«Конечно, нет», — ответил я. «АртЗмида сама не понимает, о чем говорит». Я ухмыльнулся ему. «Она все еще застряла в прошлом, а мы уже живем в далёком будущем, мой друг».

«Может быть, ты прав, — сказал он, кивая. Выражение его лица внезапно прояснилось. — Эй, я почти закончил кодировать свой новый квест Macross Plus! Хочешь помочь мне протестировать его, когда он будет готов?»

«О, черт возьми, да! — Я сказал. — Рассчитывай на меня».

«Я напишу тебе позже на этой неделе, когда все будет готово», — сказал он. «Позже, Си».

Он помахал рукой и исчез из конференц-зала, оставив меня одну.

Я долго стоял неподвижно, слушая, как эхо обвинений Саманты рикошетом отдается в моей голове, пока шум, наконец, не затих.

0004

«Привет!» — крикнул я Шестипалому в последний раз. «Меня зовут Иниго Монтойя! Ты убил моего отца. Приготовьтесь умереть!»

Затем я сделал выпад своей рапирой, начав серию быстрых атак, которые заставили моего противника парировать и отступить назад через весь банкетный зал, пока я, наконец, не загнал его в угол. Я мог просто убить его в тот момент и завершить квест. Но квест давал вам бонусные очки за правильное чтение всех диалогов вашего персонажа, и на этот раз я пытался получить идеальный результат.

«Предложи мне деньги!» — потребовал я, и поранил левую щеку Шестипалого.

«Да!» — прошипел он, морщась от боли. «И Власть тоже», — добавил я. «Обещай мне это!»

Я снова взмахнул мечом, нанеся ему такую же рану на его правой щеке.

«Все, что у меня есть, и даже больше!» прошептал он. «Пожалуйста!»

«Предлагайте мне все, о чем я прошу…»

«Все, что хочешь», — ответил Шестипалый.

«Я хочу вернуть своего отца, сукин сын!»

И с этими словами я проткнул Шестипалого, вонзив острие своего меча ему в живот. На мгновение я наслаждался выражением его лица, затем вытащил меч и отбросил его назад. NPC упал на каменный пол, издал стон и умер. Его труп немедленно исчез, оставив после себя кучу вещей, которые он носил. Я подобрал их, затем повернулся и выскочил из комнаты дальше по коридору к свадебному номеру Лютика. Оказавшись там, я завершил квест, помогая ей и Уэстли выбраться из окна. Внизу нас ждал Феззик, держащий поводья четырех белых лошадей. Мы выгнали их из королевства на свободу, а на саундтреке играла песня «Storybook Love».

Когда песня закончилась, закончился и квест. Лошади и другие персонажи исчезли, а внешний вид моего аватара вернулся к нормальному. Я обнаружил, что стою в одиночестве возле портала с заданиями, в который я изначально вошел, на восточном берегу королевства Гульден.

Раздался звонок, и на моем интерфейсе появилось сообщение, поздравляющее меня с завершением квеста «Принцесса-невеста» с отличным результатом в один миллион очков. Затем сообщение исчезло и… все.

Я ждал целую минуту, но больше ничего не произошло.

Я присел на пляж и вздохнул.

Это был не первый мой визит на планету Флорин. Я уже трижды завершал этот квест с отличным результатом, каждый раз играя за другого персонажа — сначала за Уэстли, затем за Лютик, затем за Феззика. «Принцесса-невеста» была одним из самых любимых фильмов Киры Андервуд, и она помогла создать на его основе все интерактивные квесты ОАЗИСА. (Включая скандальный «Принц-жених» со сменой пола, в котором Лютик — отважная героиня, а Уэстли — девушка, попавшая в беду.) Я подумал, что решение одного из этих квестов с наивысшим баллом может дать ключ к разгадке Семи Осколков. Но каждый раз я приходил с пустыми руками. Сегодня была моя последняя попытка. Иниго был единственным игровым персонажем, и с ним было сложнее всего получить высший балл. Сейчас же, после почти дюжины попыток я наконец добился этого. И снова мои старания не обернулись успехом.

Я поднялся на ноги и глубоко вздохнул. Затем я телепортировался обратно в свой командный центр на Фалько.

Как только мой аватар закончил рематериализацию, я устроился в удобном капитанском кресле времён новой эры в Звёздного Пути, которое я установил. Некоторое время я смотрел на покрытый кратерами пейзаж в безмолвном разочаровании. Затем я открыл свой дневник Грааля и снова начал сканировать огромную гору данных, собранных мною за последние восемь лет, о Джеймсе Холлидее и его жизни, работе, сотрудниках фирмы и интересах, хотя за последние три года почти все новые материалы, которые я добавил, касались одного конкретного сотрудника. А конкретно, Сирена, Кира Морроу, урожденная Андервуд.

Я начал свой дневник грааля в старом блокноте на спирали, когда мне было тринадцать и я все еще жил в штабелях за Оклахома-Сити. Я был вынужден сжечь оригинал в ночь перед тем, как проникнуть в штаб-квартиру IOI, чтобы он не попал в руки Шестёрок. Но я заранее отсканировал страницы блокнота в высоком разрешении и сохранил их в своей учетной записи ОАЗИС. Все эти сканы все еще были там, в цифровой версии моего дневника грааля, который появился как беспорядочная мешанина каскадных окон, плавающих передо мной. Он содержал бесчисленные документы, диаграммы, фотографии, карты и медиафайлы, все проиндексированные и снабженные перекрестными ссылками для удобства просмотра.

Загадка осколка из четырех строк отображалась в окне, которое всегда оставалось наверху:

Найдите семь осколков души Сирены
В семи мирах, где она играла роль
За каждый фрагмент наследник заплатит цену
Чтобы снова сделать Сирену живой

Когда загадка впервые появилась вскоре после запуска ОНИ, я вернулся и повторно проанализировал бесплатную цифровую копию Альманаха Анорака, доступную на старом веб-сайте Холлидея, просто чтобы убедиться, что она не была обновлена какой-либо новой информацией или подсказками. Но этого не произошло. Каждое слово в Альманахе было все тем же. Знаменитая серия зазубренных букв, которые я нашел разбросанными по всему тексту во время конкурса Холлидея, все еще была там, но никаких новых не было добавлено.

Одной из способностей суперпользователя, которую дала мне Мантия Анорака, была способность просто желать чего-то вслух. Если бы это было возможно, система почти всегда исполняла бы мое желание. Но всякий раз, когда я пытался получить информацию о Семи Осколках, сообщение на экране гласило:

ХОРОШАЯ ПОПЫТКА, ЧИТЕР!

Так что у меня не было другого выбора, кроме как продолжать искать осколки самостоятельно. И как только я посвятил себя этому поиску, я отдал ему абсолютно все. Я проявил должную осмотрительность.

Я изучил все упоминания числа 7 в Альманахе Анорака. Я также играл и прошёл каждую видеоигру из его коллекции, которая была связана с номером 7. «Семь городов из золота» (1984), «Семь духов Ра» (1987), «Кид Кул и поиски семи чудесных трав» (1988), «Семь врат Джамбалы» (1989), «Ишар 3: Семь врат бесконечности» (1994), Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars (1996). Затем меня понесло и я играл в любую игру, в названии которой была цифра 7, например Sigma 7, Stellar 7, Lucky 7, Force 7, Pitman 7 и Escape from Pulsar 7.

Я даже изучил Keeper of the Seven Keys, альбом из четырёх частей группы Helloween, немецкой пауэр-метал-группы из Гамбурга, основанной в 1984 году. Я не был поклонником немецкого пауэр-метала середины 80-х, но Холлидей часами слушал его, когда программировал свои первые игры, так что я знал, что есть шанс, что он черпал из него вдохновение.

Если Холлидей и оставил какие-то дополнительные улики о местонахождении Семи Осколков, то я не смог их найти. Это было неприятно. И более чем унизительно.

Я подумывал о том, чтобы покончить с этим и вообще отказаться от поиска осколков. Я имею в виду, почему я трачу свое время, пытаясь решить безвкусный побочный квест Холлидея? На что я надеялся, когда закончу? Я уже достиг богатства и славы в реальности, и в ОАЗИСЕ мой аватар был уже всемогущим и неуязвимым. Мне больше нечего было никому доказывать. Я уже побил все рекорды и однажды совершил невозможное. Мне не нужно было делать это снова.

Больше мне ничего не было нужно — кроме времени. У меня его осталось ограниченное количество, и когда оно исчезнет, я не смогу больше его купить. Время было дорого. И все же я был здесь, тратил целые годы на еще одну из прославленных видеоигр Холлидея…

И все же я никогда не мог избавиться от любопытства по поводу Души Сирены или от назойливого подозрения, что случится что-то ужасное, если мне не удастся заполучить ее. Именно это в конечном итоге побудило меня предложить награду в миллиард долларов за любую информацию, которая поможет мне найти один из Семи Осколков. Но я отправил эту награду два года назад, и она еще не была востребована.

Когда я предложил награду, я установил отдельный адрес электронной почты, куда люди могли отправлять любые потенциальные зацепки. Он по-прежнему получал сотни заявок каждый день, но до сих пор каждая из них оказалась тупиком. Мне пришлось настроить сложную серию фильтров электронной почты, чтобы отсортировать все дубликаты и явно поддельные сообщения. В наши дни очень немногие письма прошли через эти фильтры и попали в мой почтовый ящик.

Я часто задавался вопросом, не была ли сама идея награды безнадежной с самого начала. Ответ был прямо здесь, в третьей строке Загадки Осколка: «За каждый фрагмент наследник заплатит цену».

Если бы я, Уэйд Уоттс, единственный наследник состояния Холлидея, был «наследником», о котором шла речь в загадке, тогда я был бы единственным человеком в мире, который мог бы найти Семь Осколков, поскольку я был бы единственным, кто мог бы «снова сделать Сирену живой».

Насколько я знал, осколки и их расположение могли быть невидимы для всех остальных. Это объяснило бы, почему миллионы охотников, которые день и ночь рыскали по ОАЗИСУ в поисках каких-либо следов осколков, вот уже три года возвращались с пустыми руками.

С другой стороны, если я один обладал способностью заполучить Душу Сирены, почему Холлидей выложил Загадку

Осколка на своем сайте, чтобы весь мир её увидел? Он мог просто отправить его по электронной почте на мой аккаунт в ОАЗИСЕ. Или упомянул об этом в своем видеообращении о ОНИ. Вполне возможно, что осколки мог найти кто угодно, и Холлидей просто дьявольски хорошо их спрятал — точно так же, как он сделал со своими «тремя скрытыми ключами» и «тремя тайными вратами». И первые две строчки Загадки Осколков были невыносимо расплывчаты: «Найдите семь осколков души Сирены, В семи мирах, где она играла роль».

Если я правильно истолковал эти строки, Семь Осколков были спрятаны на семи планетах внутри ОАЗИСА — семи мирах, где Сирена, она же Леукосия, она же Кира Морроу, «когда-то играла определенную роль».

К сожалению, это не слишком сужало круг подозреваемых. Как главный арт-директор GSS во время разработки ОАЗИСА и его первых трех лет работы, Кира играла ключевую роль в проектировании и строительстве каждой планеты, добавленной к симуляции в течение этого времени. В интервью Огден Морроу всегда подчеркивал важность вклада своей жены в создание ОАЗИСА, в то время как Холлидей редко даже признавал это. Что было неудивительно, так как он делал то же самое по отношению к Огдену и всеми остальными, кто работал на них в GSS. Даже после того, как Кира покинула компанию, художники GSS, которые работали под ее руководством, использовали шаблоны, которые она спроектировала, так что в некотором смысле она «Сыграл роль» в создании почти каждой планеты ОАЗИСА.

Тем не менее, проведя обширное исследование жизни и интересов Киры, изучив ее досье сотрудника GSS и журналы активности рабочего аккаунта ОАЗИС, я сузил область поиска до списка из девяти наиболее вероятных кандидатов и сосредоточил свои усилия там.

Флорин, планета, с которой я только что вернулся, была воссозданием Кирой вымышленного королевства эпохи Возрождения, показанного в «Принцессе-невесте», одном из ее любимых фильмов. Там было не так уж много дел, кроме посещения различных мест из фильма и завершения квестов.

Планета Тра была тщательным воссозданием фантастического мира, изображенного в «Темном кристалле», еще одном из ее любимых фильмов. Ее родители назвали ее Карен, но после того, как она впервые увидела «Темный Кристалл» в возрасте одиннадцати лет, она настояла, чтобы ее друзья и семья называли ее Кирой, именем героини фильма Гельфлинг. (Она также переименовала семейную собаку, теперь её звали ФиззГиг). А когда Карен исполнилось восемнадцать, она официально

сменила имя на Кира. Десятилетия спустя, когда Кира помогла запустить ОАЗИС, Тра была первой планетой, которую она создала внутри симуляции, полностью самостоятельно. А поскольку сюжет «Темного кристалла» касался поисков пропавшего «хрустального осколка», он казался весьма вероятным кандидатом. Но теперь я прошел через все квесты, представленные там, и исследовал всё королевство, и сделал всё, что мог придумать, что можно было бы свободно определить, как «заплатит цену». Я посетил все обсерватории Огры, какие только смог найти. Я сыграл нужную мелодию на флейте Джен. Но ее корзинка всегда была пуста, и в ней никогда не было осколков.

Мёбиус Прайм был еще одним миром ОАЗИСА, созданным исключительно Кирой Морроу, как дань ее любимому персонажу видеоигр, Ёжику Сонику. Планета была воссозданием вымышленной будущей Земли, где происходило большинство приключений Соника, и на ней были воспроизведены все различные уровни, показанные в ранних 2D- и 3D-играх Соника, а также окружающая среда и персонажи из мультфильмов и комиксов, основанных на них.

Несколько игр «Соник Суперёжик» включали в себя задание собрать семь Изумрудов Хаоса, которые можно было использовать для получения особых способностей. Внутри ОАЗИСА десятки различных заданий на Мёбиус Прайм позволяли собрать семь Изумрудов Хаоса, и я выполнил их все. Но если и существовал способ обменять изумруды на один из осколков, я все еще не нашел его.

У У меня был такой же неприятный опыт на планете Усаги, которая была данью Киры Сейлор Мун, ее любимому аниме-сериалу. Одно из самых сложных заданий на Усаги включало в себя сбор семи «Радужных кристаллов», которые затем могли быть объединены в невероятно мощный артефакт, известный как «Легендарный Серебряный кристалл». После нескольких безуспешных попыток мне наконец удалось выполнить это задание, в надежде, что как только я получу Легендарный Серебряный Кристалл, он превратится в один из Семи Осколков. Но все, что я должен был показать за свои усилия, — это впечатляющее знакомство с малоизвестными мелочами Сейлор Мун и необъяснимое желание косплеить Токседо Маск в одиночестве и уединении моего собственного дома.

Я также провел несколько месяцев, прочесывая планету Галлифрей в Седьмом секторе. Это было воссоздание Кирой родного мира Повелителя Времени в продолжительном телесериале «Доктор Кто», который теперь состоял из более чем тысячи отдельных эпизодов. За десятилетия, прошедшие с тех

пор, как она впервые построила его, тысячи других пользователей ОАЗИСА внесли свой вклад в Галлифрей, сделав его одним из самых плотно упакованных миров в симуляции и одним из самых трудных мест для проведения тщательного поиска.

Халкидония была планетой в списке, которую я, вероятно, знал лучше всего, потому что я практически вырос там. Кроме того, это была единственная планета ОАЗИСА, созданная Огденом и Кирой Морроу без посторонней помощи. Когда Ог и Кира поженились и продали все свои акции GSS компании Холлидея, они переехали в Орегон и основали некоммерческую компанию образовательного программного обеспечения Халкидония Интерактив, которая выпустила серию отмеченных наградами образовательных приключенческих игр, которые любой желающий мог скачать и играть бесплатно. Я играл в эти игры на протяжении всего моего детства, и они перенесли меня из моего унылого существования в штабелях в волшебное далекое королевство Халкидония, где обучение было «бесконечным приключением!»

Игры Халкидония Интерактив все еще хранились в архиве в виде бесплатных автономных квестовых порталов на планете Халкидония в Первом секторе, расположенной в первоклассном сюрреалистическом поместье недалеко от Инципио, что делало доступ к ней чрезвычайно дешевым и легким для новоиспеченных или постоянно возрождающихся аватаров. Согласно правилам планеты, Халкидония не менялась и не обновлялась с тех пор, как Кира погибла в автокатастрофе в 2034 году. Но я все еще думал, что Холлидей мог спрятать там один из осколков.

Несмотря на то, что Кира Морроу не принимала непосредственного участия в создании последних нескольких планет в моем списке, личные журналы использования ее давно бездействующей учетной записи ОАЗИС указывали, что она потратила много времени на каждую из них.

(Я также попытался получить доступ к журналам личных счетов Холлидея и Морроу в ОАЗИСЕ, но обнаружил, что они оба пусты. В отличие от всех остальных пользователей ОАЗИСА, движения и взаимодействия их аватаров в симуляции не регистрировались. И, как я уже упоминал ранее, как только я унаследовал Мантию Анорака, то же самое стало верно и для моего собственного журнала использования. После этого новых записей в ней не было. Множество попыток отследить меня подтвердили этот факт. У Эйч, Сёто и Арт3миды не было возможности скрыть свои журналы использования от федералов, наших высокопоставленных администраторов ОАЗИСА или от меня. Так незаметно для них, я смог увидеть, сколько времени

они проводили в ОАЗИСЕ каждый день, а также куда они ходили и что они делали, пока были там. Я перестал проверять журналы Эйч и Сёто много лет назад, отчасти из уважения к их частной жизни, но в основном потому, что быстро обнаружил, что не хочу или не должен знать, когда они избегают меня, чтобы провести время с другими людьми. Но я все равно проверял журналы использования АртЗмиды по крайней мере раз в неделю. Я не мог устоять. Но они никогда ничего не рассказывали мне о её жизни, кроме того, что она все еще питала слабость к квестам, основанным на старых фильмах Уита Стиллмана. Она по-прежнему прокручивала фильм «Метрополитен» раз или два в месяц, обычно посреди ночи. Наверное, потому, что не могла уснуть. И ей не с кем было поговорить.

Одним из мест, которые чаще всего появлялись в записях ОАЗИСА Киры, была планета Миядзаки в секторе Двадцать Семь. Это был причудливый и прекрасный мир, который отдавал дань творчеству Хаяо Миядзаки, знаменитому японскому аниматору, создавшего такие шедевры аниме, как Навсикая из Долины ветра и Служба доставки Кики. Посещение Миядзаки было похоже на погружение ваших чувств в сюрреалистическое месиво всех различных анимационных реальностей, созданных в фильмах студии Гибли. (Опыт, который стал значительно более интенсивным с гарнитурой ОНИ.) Кира посещала Миядзаки еженедельно в течение нескольких лет. И теперь я мог сказать то же самое. Но, как спел Боно до меня, я все еще не нашел того, что искал.[11]

Потом было Средиземье. Все три его версии.

Кира Морроу была известной фанаткой Толкиена. Она славилась тем, что перечитывала «Хоббита» и «Властелина колец» каждый год, начиная с шестнадцати лет. А после того, как они поженились, Ог построил Кире настоящую копию Ривенделла в горах Орегона, где они счастливо жили вместе до самой ее смерти. Ог попрежнему жил там, а Киру похоронили там же. Я сам навещал ее могилу в течение недели, которую мы все провели там.

Согласно журналам доступа Киры, одним из ее любимых ОАЗИСОВ была Арда, трехпланетная система в Седьмом секторе, которая воссоздала средневековый фантастический мир Дж. Р. Р. Толкина в Первом, Втором и Третьем веках его вымышленной истории. Созданные с почти фанатичной преданностью миллионами поклонников Толкина, многие из которых до сих пор пересматривают и совершенствуют симуляцию Арды, в основном опирались на оригинальные произведения Толкина о Средиземье, но они черпали вдохновение и из множества

фильмов, телевизионных шоу и видеоигр.

До сих пор я проводил большую часть времени на Арде III. Он изображал Третью эпоху Средиземья, когда происходили все события, описанные в «Хоббите» и «Властелине колец», и Кира посещала его гораздо чаще, чем Арда I или Арда II, хотя и проводила много времени на каждом из них.

Хотел бы я сказать, что прочесал каждый дюйм всех трех версий Средиземья. Но я этого не сделал. Ни в коем случае. Я выполнил все основные задания на Арде II и III, и примерно половину самых популярных заданий на Арде I, но это были три самых детализированных мира во всей симуляции, и при моем нынешнем темпе выполнение каждого задания, которое они содержали, это могло занять у меня еще несколько лет.

Хтония была последней планетой в моем списке, и я был уверен, что там чтото есть. Это было воссоздание Холлидеем фантастического мира, который он создал для своей эпической кампании Подземелья и Драконы еще в средней школе, в которой участвовали и Кира, и Ог. Позже Хтония послужила декорацией для многих ранних видеоигр Холлидея, включая «Квест Анорака» и его многочисленные сиквелы.

Хтония была самой первой планетой, созданной Холлидеем, что делало ее самым древним миром в симуляции. И когда он, Огден и Кира создали свои аватары ОАЗИСА, каждый из них назвал их в честь персонажей, которых они играли в своей кампании на Хтонии. Персонаж Холлидея был магом в темной мантии по имени Анорак, которого он отыгрывал, будучи Мастером Игры. Огден Морроу играл остроумного волшебника по имени «Великий и Могущественный Ог», а персонаж Киры был могущественным друидом по имени Леукосия, названным в честь одной из Сирен греческой мифологии.

Конечно, Хтония была также тем местом, где Холлидей спрятал Третьи Врата в своей охоте за пасхальными яйцами, внутри замка Анорака. Из-за этого многие охотники считали маловероятным, что он решил бы спрятать там один из Семи Осколков. Но я не был так уверен. Хтония явно была миром, где Сирена «когда-то играла роль». Очень важную роль, с точки зрения Холлидея. Поэтому я оставил Хтонию в своем списке и обыскал планету сверху донизу.

Конечно, я не ограничил свои поиски только этими девятью планетами. Я искал Семь Осколков и на десятках других миров ОАЗИСА, но безрезультатно.

Я вздохнул и потер виски, в тысячный раз жалея, что испортил свою дружбу с Огом, я не мог позвонить ему и попросить о помощи. Конечно, именно просьба о его помощи

положила конец нашей дружбе. Ог никогда не чувствовал себя комфортно, говоря о Кире, и он намекал мне об этом всеми возможными способами. Но я был слишком зациклен, чтобы услышать его.

Теперь, вспоминая свое поведение, я морщился от чувства стыда. Зачем отставному миллиардеру тратить свои последние годы на поиски информации о своей покойной жене? Неудивительно, что он перестал со мной разговаривать. Я не оставил ему выбора.

Я понял, что скоро снова наступит день рождения Ога. Если я улажу с ним все дела, возможно, он снова начнет приглашать меня на свой ежегодный день рождения в «Безумном глобусе».

Весь прошлый год я пыталась набраться храбрости, чтобы позвонить Огу и извиниться. И никогда больше не спрашивать его о Кире или Холлидее. Он мог бы послушать. Если я просто проглочу свою гордость, то, возможно, смогу восстановить нашу дружбу. Но для этого мне придется подчиниться его воле и отказаться от поисков Семи Осколков.

Я закрыл дневник грааля и встал. Еще семь дней, пообещал я себе. Еще неделя. Если к тому времени я не добьюсь какого-либо прогресса, я завершу его навсегда и заглажу свою вину перед Огом.

Я уже много раз давал себе это обещание, но на этот раз намеревался сдержать его.

Я открыл свои закладки, чтобы телепортироваться обратно в Третью эпоху Средиземья и вернуться к работе. Но когда я подошел, чтобы выбрать его, я заметил маленький значок осколка, мигающий на краю моего дисплея. Я постучал по нему, и почтовый клиент открылся в окне передо мной. В моей учетной записи СОДС было одно сообщение, помеченное длинным системным идентификатором. Какой-то охотник только что оставил потенциальную зацепку о Семи Осколках Души Сирены, сообщение прошло все фильтры и достигло моего почтового ящика. Такого не случалось уже несколько месяцев.

Я коснулся сообщения, чтобы открыть его, и начал читать:

> Уважаемый мистер Уоттс,
>
> После трех лет поисков я наконец обнаружил, где спрятан один из Семи Осколков Души Сирены и как до него добраться. Он расположен на планете Миддлтаун, в гостевой спальне резиденции Барнетта, где Кира Андервуд жила в течение года, когда училась по обмену в средней школе Миддлтауна.
>
> Я могу заставить осколок появиться, но не могу его

поднять. Наверное, потому, что я не «наследник» Холлидея. Если вы хотите, чтобы я показал вам, что я имею в виду, я могу это сделать для вас.

Я знаю, что вы, вероятно, получаете много фальшивых зацепок, но я обещаю, что это не одна из них.

Твой поклонник,

Л0энгрин

Я дважды прочитал имя отправителя. Л0энгрин была ведущим популярного YouTube-шоу на тему охоты под названием «Подноготная» (L0w-Down). У нее было около пятидесяти миллионов подписчиков, и я недавно стал одним из них. Для меня это было огромным подспорьем.

Большинство шоу охотников были попыткой обрести незаслуженную славу, извергая непрерывный поток полной чепухи о Семи Осколках, в перерывах на споры со зрителями или соперничающими каналами, или постами с извинениями в очередной отчаянной попытке вернуть просмотры.

Но «Подноготная» была другим. У Л0энгрин был невероятно оптимистичный характер и заразительный энтузиазм, который напомнил мне о том, что я чувствовал в первые дни конкурса. Лаконичный голос за кадром, открывший ее шоу, казалось, открывал всю ее жизненную философию: «Некоторые люди определяют себя, ограждая себя от всего того, что они ненавидят, объясняя при этом, почему все остальные тоже должны ненавидеть это. Но не я. Я предпочитаю руководствоваться любовью, чтобы определить себя через радостные возгласы восхищения, вместо циничных заявлений о презрении».

Л0энгрин также обладала энциклопедическими знаниями о жизни и творчестве Джеймса Холлидея. И она, похоже, знала столько же об Оге и Кире Морроу.

Моя признательность Л0энгрин и ее шоу, возможно, была слегка окрашена тем фактом, что я слегка влюбился в нее. Она была милой, умной, веселой и бесстрашной. Она также была ативным сфаном «Высокой пятерки». Ее собственный клан охотников называл себя «Низкой пятёркой». Самое лестное, что имя ее аватары было не столь уж тонкой отсылкой к моему собственному, потому что в нескольких немецких версиях легенды о короле Артуре Лоэнгрин было именем сына Парсифаль.

Л0энгрин доказала, что она преданная поклонница. Ее поддержка не ослабевала в течение последних нескольких лет, несмотря на катастрофические пиар-решения, которые я принимал. И, похоже, ей было наплевать на армию ненавистников

Парсифаля, которые нападали на нее в комментах каждый раз, когда она упоминала меня в своем шоу.

Как и многие из постоянных зрителей Л0энгрин, мне было более чем любопытно узнать ее реальную личность. В своем шоу Л0энгрин никогда не говорила о своей настоящей жизни, о своем настоящем имени, возрасте или поле. Она появилась только как ее аватар из ОАЗИСА, который обычно выглядел и звучал точно так же, как Хелен Слейтер из «Легенды о Билли Джин» — девочка-подросток с короткими светлыми волосами, пронзительными голубыми глазами и слабым южным акцентом. Но, как и Ранма Саотоме в «Ранме 1/2», Л0энгрин также славилась тем, что меняла пол своего аватара неожиданно и без предупреждения, иногда в середине фразы. Когда она превращалась в мужчину, она, казалось, предпочитала сходство с молодым Джеймсом Спейдером, особенно его взгляд из фильма 1985 года «Стенка на стенку» (Tuff Turf). Независимо от текущего пола ее аватара, публичный профиль Л0энгрин указывал, что ее предпочтительными гендерными местоимениями было, она. В своей однострочной биографии пользователя она описала себя как «Дикоглазого стрелка, который не боится умереть».

Моя мантия давала мне возможность обойти встроенные в систему меры безопасности и получить доступ к личной учетной записи любого пользователя ОАЗИСА, включая его подлинную личность и реальный адрес. Но, несмотря на мое любопытство, я никогда не заходил в аккаунт Л0энгрин. Не потому, что это нарушило бы политику компании GSS и несколько федеральных законов. Это никогда не останавливало меня в прошлом. Я сказал себе, что уважаю ее личную жизнь, но на самом деле я просто беспокоился, что, узнав истинную личность Л0энгрин, могу испортить удовольствие от ее шоу, лишив себя одного из немногих удовольствий, которые у меня были в жизни, не связанны с ОНИ.

Я несколько раз перечитал ее записку, колеблясь между скептицизмом и восторгом. Я знал точное место, о котором она говорила. Я несколько раз посещал резиденцию Барнетта в Миддлтауне во время конкурса Холлидея и не нашел там ничего интересного. Это была просто ничем не украшенная гостевая спальня, потому что симуляция Миддлтауна воссоздала родной город Холлидея таким, каким он был осенью 1986 года, за два года до того, как Кира переехала туда в качестве британской студентки по обмену в 1988-89 учебном году. Это была одна из причин, по которой я никогда не считал Миддлтаун вероятным кандидатом на один из «семи миров», где «Сирена играла роль». Я также полагал, что вряд ли он предпочел бы спрятать один из

Семи Осколков на той же планете, где он расположил Первые Врата. Но с другой стороны, в нем была определенная симметрия. В конце концов, именно там встретились Холлидей, Ог и Кира. Вот тут-то все и началось.

Я закрыл сообщение Л0энгрин и взвесил свои варианты. На самом деле был только один способ узнать наверняка, говорит ли она правду. Я вытащил трехмерную карту ОАЗИСА, затем использовал свой интерфейс суперпользователя, чтобы точно определить текущее местоположение аватара Л0энгрин. Как я и надеялся, она все еще находилась в Миддлтауне, в одной из 256 копий родного города Холлидея, разбросанных по всей поверхности планеты.

Я сделал своего аватара невидимым и незаметным, а затем телепортировался в ее точное местоположение.

0005

Если вы попытаетесь телепортироваться в место внутри ОАЗИСА, которое уже занято объектом или другим аватаром, система автоматически настроит ваши координаты прибытия в ближайшее незанятое место. Когда я закончил рематериализацию, я обнаружил, что система поместила меня прямо перед аватаром Л0энгрин, который в настоящее время был в своей женской форме. Она сидела примерно в метре от меня, одетая в свой фирменный наряд Легенды Билли Джин. Мешковатые мужские брюки, заправленные в ковбойские сапоги, и неоновый гидрокостюм без рукавов в качестве верха.

Она не заметила моего появления, потому что мой аватар был невидим. Ее глаза были закрыты, но это просто означало, что она была «занята» и в данный момент ее внимание было сосредоточено на чем-то другом, например, на телефонном звонке или чате. Лоэнгрин, скорее всего, все еще будет следить за тем, как ее аватар видит эту комнату через небольшое окно видеопотока в углу своего интерфейса. Миддлтаун был расположен в зоне ПвП, что делало его рискованным местом, чтобы оставить свой аватар без присмотра.

Я огляделся и увидел, что мы не в старой спальне Киры в резиденции Барнетта. Мы находились в трех кварталах к северу от этого места, в всемирно известном деревянном подвале дома детства Огдена Морроу. Именно здесь Морроу, Холлидей и их дружная компания проводили большую часть своего свободного времени. Они собирались здесь после школы и по выходным, чтобы сбежать в другие миры с помощью десятков настольных ролевых игр. Подвал Ога позже станет первым офисом Gregarious Games, компании, которую Холлидей и Морроу основали после окончания школы, которая через несколько десятилетий, когда они запустили OASIS, превратилась в Gregarious Simulation Systems.

В настоящем Миддлтауне, штат Огайо, дом детства Ога был снесен несколько десятилетий назад, чтобы освободить место для блока кондоминиумов. Но здесь, в ОАЗИСЕ, Холлидей воссоздал дом детства своего лучшего друга в мельчайших деталях, а также свой собственный дом и остальную часть их родного города, используя старые карты, фотографии и видеоматериалы.

Как и все остальное в симуляторе Миддлтауна, подвал Ога выглядел точно так же, как и настоящий в конце 1980-х. Стены были увешаны плакатами из старинных фильмов и комиксов. Три потрепанных дивана были расставлены в форме буквы U перед

старым телевизором RCA, который был наполовину скрыт видеомагнитофоном Betamax, лазердиск плеером Pioneer и несколькими классическими домашними игровыми консолями.

В другом конце комнаты вокруг поцарапанного деревянного стола, покрытого разноцветными многогранными игральными костями, громоздились складные стулья. Вдоль дальней стены тянулся ряд книжных полок, забитых до отказа дополнениями к ролевым играм и старыми выпусками журнала «Дракон». Два окна на первом этаже выходили на задний двор семьи Морроу, где над горизонтом висело жирное оранжевое солнце, очерчивая силуэт ржавых качелей, установленных в соседнем дворе.

Пребывание в этой комнате наполнило меня приятными воспоминаниями о моих собственных подростковых годах, потому что странным образом я тоже вырос здесь. Когда мы еще учились в средней школе, Эйч смоделировала свою частную чат-комнату ОАЗИС по образцу подвала Огдена Морроу, и мы вдвоем проводили там бесчисленные часы на протяжении многих лет. Разговаривали, играли, делали уроки, слушали старую музыку, смотрели старые фильмы. Мечтали о том, что мы будем делать, когда выиграем состояние Холлидея.

Тогда моя жизнь была намного сложнее, но теперь, оглядываясь назад, она казалась намного проще.

Тогда моя жизнь была намного тяжелее, но теперь, оглядываясь назад, она казалась чертовски проще.

Я оглянулся на Л0энгрин. Глаза ее аватара все еще были закрыты, и они все еще быстро метались под ее веками, как будто она была в фазе быстрого сна. Я собирался сделать свой аватар видимым и предупредить ее о моем присутствии, но потом мне пришла в голову идея получше. Я выбрал аватар Л0энгрин на своем дисплее и вывел список ее активных коммуникационных процессов. Он сообщил мне, что в данный момент она вошла в личный чат под названием Киберделия, который вел аватар пятьдесят девятого уровня по имени Кастагир.

Если Л0энгрин действительно нашла один из осколков, она могла быть в частном чате, обсуждая его со своими друзьями. Или, если она меня разыгрывает, она может быть там, обсуждая этот розыгрыш. И моя мантия позволяла мне входить в частные чаты без приглашения и незамеченному, позволяя мне подслушивать их обитателей. Этому трюку я научился у самого Великого и Могущественного Ога, единственного другого аватара в ОАЗИСЕ, обладавшего такой способностью.

Я постучал по маленькому значку двери на краю дисплея, чтобы активировать интерфейс чата, затем поискал тот, который назывался Киберделия, и нажал кнопку Входа. Мой взгляд на

подвал Ога сузился от пределов моего периферийного зрения до маленького окна в углу моего дисплея, и я внезапно обнаружил, что стою прямо у входа в чат.

Киберделия представляла собой многоуровневое складское помещение, заполненное архаичными технологиями конца двадцатого века и ретро-футуристическим декором. Странно украшенные манекены, таксофоны, пандусы для роликовых коньков и столы для аэрохоккея были разбросаны по всему клубу, а его стены были покрыты граффити, призывающими его обитателей взломать Планету! Когда я узнал старую техно композицию, играющую в звуковой системе «Ковбойша» от Underworld, — я понял связь и улыбнулся. Это было воссоздание подпольного киберпанковского ночного клуба, показанного в фильме 1995 года «Хакеры».

С моей позиции у входа чат выглядел пустынным. Но за ревущей музыкой я услышал несколько перекрывающих друг друга голосов, занятых жарким разговором. Я рискнул пройти дальше внутрь, следуя за шумом, пока не заметила пятерых аватаров, собравшихся на одном из подиумов верхнего уровня клуба. Они сидели и стояли вокруг круглого стола, сделанного из пустой деревянной катушки кабеля. Л0энгрин была среди них, возбужденно жестикулируя и обращаясь к остальным.

Стараясь не наткнуться на мебель, я подошел ближе, пока не смог разобрать, что она говорит. С этого расстояния я также смог прочитать таблички с именами, плавающие над головами остальных четырех аватаров: Кастагир, Риццо, Лилит и Укун.

«Ты несёшь чушь, Ло», — сказал тот, кого звали Укун глубоким голосом. «Даже больше, чем обычно, а это о чем-то говорит». Его аватаром было высокое существо, наполовину человек, наполовину обезьяна, что объясняло его имя, Сунь Укун был персонажем из китайской мифологии, известным как «Король обезьян».

«Давай, Конг, — сказала Л0энгрин, закатывая глаза. — Зачем мне лгать о чем-то подобном?»

«Чтобы попытаться произвести на нас впечатление?» — сказал Кастагир. Огромный хозяин чата прислонился к железной балке, скрестив на груди массивные руки. Это был человек мужского пола с эбеновой кожей и гигантским ирокезом, который добавлял по крайней мере фут к его и без того внушительному росту. Он носил ярко раскрашенный дашики и длинный изогнутый меч в богато украшенных ножнах, совсем как персонаж с таким же именем в оригинальном фильме «Горец».

Лилит сделала шаг вперед. Ее аватаром была молодая женщина с лохматыми волосами бирюзового цвета, одетая в

рваные черные джинсы, армейские ботинки и темно-синюю толстовку с капюшоном. Похоже, она пыталась создать образ эмо из прошлого века.

«Конечно, невежественные мужчины сомневаются в тебе», — сказала она. «Но я верю тебе, сестра!»

«Я тоже, Ло!» — добавила Риццо, лопнув жевательную резинку. Персонаж взятый за основу её аватара заставил меня снова улыбнуться: одноименный персонаж из фильма «Бриолин» — молодая Стокард Ченнинг, одетая в черную мотоциклетную куртку и пару больших солнцезащитных очков. Но у этой Риццо был оттенок Колумбии из «Шоу ужасов Рокки Хоррора», с чулками в сеточку и блестящим золотым цилиндром.

«Спасибо, дамы», — сказала Л0энгрин, кланяясь им.

Укун фыркнул, как разъяренная горилла.

«Хорошо, — сказал он. — Если вы действительно нашли один из осколков, то почему бы вам не показать нам какие-нибудь доказательства? Скриншот, симуляцию или что-то в этом роде?»

«Я так и сделаю, — сказала Л0энгрин, ставя сапоги на стол и закидывая руки за голову. — Как только я заберу свою награду».

«Готов поспорить, что Парсифаль получает тысячи писем об осколках каждый день», — сказал Кастагир. «Наверное, он перестал их читать много лет назад».

«Моё он прочтёт, — сказала Л0энгрин. — Парсифаль знает, что я бы не стала тратить его время на фальшивую зацепку. Он один из моих подписчиков, помнишь?»

Она изобразила, как стряхивает пыль с плеча.

«Действительно? — сказала Лилит, изображая удивление. — Парсифаль один из твоих подписчиков? Ты никогда не упоминала об этом раньше!»

«Все в порядке», — сказала она, игриво ударив Укуна по плечу. «Я знаю, что ты просто завидуешь. На твоем месте я бы тоже так думала Цезарь.»

Укун указал на нее пальцем. «Я предупреждал тебя насчет шуток о Планете Обезьян, Златовласка».

«Я знаю», — сказала она, улыбаясь. «И это страшное предупреждение произвело на меня большое впечатление».

«Постой,» — сказала Лилит. «Что может помешать Парсифалю забрать его и телепортироваться прочь, не заплатив тебе ни цента?»

«Парсифаль никогда бы этого не сделал», — сказала Л0энгрин. «Он правильный чувак».

«Он богатый псих, который ведет себя как полный придурок в социальных сетях», — сказала Лилит. «Он также любит охотиться и убивать своих недоброжелателей ради спорта, помнишь? Не

стоит ему доверять.»

«Вы, ребята, такие циничные», — сказала Л0энгрин, качая головой. «Имейте немного веры!»

«Мы просто не хотим, чтобы тебя ограбили, вот и все», — сказала Риццо.

«Если вам от этого станет легче, я планирую записать весь мой разговор с Парсифалем, на всякий случай, если мне нужно будет доказать, что это было на самом деле».

Все они какое-то время изучали ее.

«Так значит, что это не шутка», — сказал Укун. «Вы действительно что-то нашли?»

Л0энгрин взволнованно кивнула.

«Один миллиард симолеонов», — сказала Риццо, качая головой и улыбаясь. «Вы уже придумали, что собираетесь с этим делать?»

Л0энгрин ухмыльнулась ей, затем оглядела каждого из них.

«Я думала, ты никогда не спросишь!» сказала она в ответ.

«Во-первых, я куплю большой дом в Коламбусе, чтобы мы все жили вместе. У него будет большая кухня, которая всегда полна еды. У каждого из нас будет своя комната, а в подвале у нас будет собственная классическая игровая аркада, где мы все сможем потусоваться!»

Она остановилась, чтобы сделать большой глоток воздуха.

«Я также позабочусь, чтобы в нашем новом доме было самое быстрое соединение с ОАЗИС, которое можно купить за деньги», — продолжила она. «Когда всё будет готово, я доставлю всех вас туда! Мы все вместе постареем. И нам больше никогда не придется зависеть ни от кого».

Все посмотрели на нее.

«Серьезно?» — спросил Кастагир почти шепотом. «Ты бы сделала это?»

Л0энгрин кивнула и перекрестила сердце.

«Ребята, — сказала она. — Вы мои четыре лучших друга в мире. Мои единственные друзья, если честно. И с тех пор, как умерла моя мама, вы моя единственная семья. Конечно, это то, чего я хочу».

Она выглядела так, будто собиралась всхлипнуть, но вместо этого выдавила усмешку.

«Кроме того, мы — «Низкая Пятёрка». Мы обещали держаться вместе навсегда. Правильно?»

Лилит протянула руку и сжала одну из рук Л0энгрин. Нижняя губа Кастагира задрожала, и он отвернулся, пытаясь это скрыть. У Риццо были слезы на глазах, но она улыбалась.

Я поняла, что тоже улыбаюсь сквозь слёзы. Это сильно меня

тронуло, эти дети назвали себя «Низкой Пятёркой», и та связь, которую Л0энгрин разделяла со своими друзьями, напомнила мне о той, которую я разделил с другими членами Пятерки во время конкурса. Но это также напомнило мне, как сильно я опустился за эти годы.

«Черт побери!» Укун взревел. Он протянул руку, чтобы вытереть глаза тыльной стороной своего пушистого обезьяньего предплечья.

«Прекратите, пока вы, дураки, не заставили меня разрыдаться!»

Остальных это развеселило, и Укун тоже рассмеялся.

Меня внезапно охватило непреодолимое желание узнать, кем были эти люди в реальной жизни и откуда они все знали друг друга. Для обычного пользователя ОАЗИСА узнать личность Ло и ее друзей было невозможно. Но для меня это было так же просто, как выбрать все их аватары на моем интерфейсе. Затем я дал указание системе просканировать каждую из их учетных записей ОАЗИСА и выявить все очевидные сходства или связи между ними. Он сообщил мне, что Л0энгрин, Укун, Риццо, Лилит и Кастагир были в возрасте девятнадцати или двадцати лет, и что все пятеро из них закончили одну и ту же государственную школу ОАЗИСА на Людусе II несколько лет назад — ГШО № 1126.

Эти охотники были старыми школьными друзьями, как и я и Эйч. И все пятеро участвовали в программе GSS по расширению прав и возможностей малообеспеченной молодежи, которая предоставляет бесплатные гарнитуры ОНИ и консоли ОАЗИСА осиротевшим и обездоленным детям по всему миру.

Я внезапно почувствовал себя придурком из-за того, что подслушивал их разговор. Так что я вышел из чата и возобновил управление своим аватаром в подвале Ога в Мидлтауне. Но я все еще был невидимкой, Л0энгрин не могла меня заметить.

Я постоял там несколько секунд, глядя на ее аватар, делая вид, что борюсь со своей совестью. Затем я открыл личный профиль Л0энгрин, чтобы узнать ее реальную личность. Я оправдывал нарушение ее права на неприкосновенность частной жизни как пользователя ОАЗИСА, как всегда, — говоря себе, что это необходимо. Прежде чем я принял помощь Л0энгрин в обмен на миллиард долларов, мне нужно было узнать о ней как можно больше, чтобы понять, с кем я буду иметь дело. Но это было отговоркой, и я знал это. На самом деле все сводилось к простому старому любопытству. Мне было любопытно, кто такая Л0энгрин в реальном мире. И у меня была возможность узнать это. Так я и сделал.

Настоящее имя Л0энгрин было Скайлар Кастильо Адкинс.

Согласно ее личному профилю пользователя, она была незамужней девятнадцатилетней белой женщиной и жила в Дунканвилле, штат Техас, в штабелях, растянувшихся вертикальных трущобах рядом с апокалиптическим эпицентром метроплекса DFW. Это был еще более суровый район, чем тот, в котором я вырос.

Так как я уже нарушил ее конфиденциальность, я решил обратиться к Большому Брату и взглянуть на ее записи с гарнитуры. На внешней стороне каждой гарнитуры ОНИ было установлено десять широкоугольных камер наблюдения, которые позволяли владельцу следить за своим телом и окружающей средой изнутри ОАЗИСА. Одеяния Анорака дали мне доступ к секретному подменю в каждой учетной записи пользователя ОНИ, где я мог отслеживать видеопотоки, поступающие с этих камер. То есть у меня была возможность шпионить за людьми в их домах. Это был один из самых отвратительных секретов GSS, и, если наши клиенты когда-нибудь узнают об этом, начнутся массовые беспорядки и коллективные иски. Но это были исключительные обстоятельства, уверял я себя.

Когда я подключил гарнитуру Скайлар, я не был готов к тому, что увидел. Затемненный интерьер древнего трейлера Airstream, освещенный ярко-зеленым светом фильтров ночного видения. Я видел робота-помощника, молча моющего посуду у миниатюрной кухонной раковины. Это был потрепанный Своп-бот Окагами, названный так потому, что его можно было использовать как в качестве телебота, так и в качестве автономного домашнего робота-помощника. У него был обрез помпового ружья с пистолетной рукояткой в самодельной кобуре, пристегнутой к спине, так что она, очевидно, использовала его не только для мытья посуды.

На переднем плане нескольких камер Скайлар я также мог видеть её худое, хрупкое на вид тело, она лежала на потертом матрасе в задней части трейлера. Как и многие люди, жившие в штабелях, она, похоже, страдала от недоедания. Ее изможденные черты, казалось, противоречили приятному, мечтательному выражению ее лица. Кто — то накрыл ее старым одеялом с изображением Снупи, чтобы она не замерзла. Должно быть, она сделала это сама, используя свой телебот. Потому что она была совсем одна, и ей не на кого было положиться, кроме самой себя.

В груди было пусто. Я закрыл все окна видеофайла и просмотрел профиль Скайлар в поисках дополнительной информации о ней. Ее школьные записи включали скан свидетельства о рождении, который выявил еще один сюрприз. Она была записана как мужчина при рождении.

Обнаружение этой незначительной детали не привело меня к кризису сексуальной идентичности, как это, вероятно, было бы, когда я был моложе. Благодаря многолетнему серфингу в сети, я теперь знал, каково это-быть разными людьми, заниматься разными видами секса. Я испытал этот опыт гомосексуального и небинарного секса, просто из чистого любопытства, и я пришел к тому же пониманию, что и большинство пользователей ОНИ: Страсть была страстью, а любовь была любовью, несмотря на то, кем были эти люди или какое тело им было дано при рождении.

Согласно истории профиля пользователя Скайлар, она официально изменила свой пол на женский, когда ей было шестнадцать, через несколько месяцев после того, как она получила свою первую гарнитуру ОНИ. Примерно в то же время она изменила классификацию пола своего аватара на эгендер, совершенно новый вариант, который GSS добавила из-за массового спроса. Люди, которые идентифицировали себя как эгендеры, были людьми, которые имели сексуальные контакты исключительно через свои гарнитуры ОНИ, и не ограничивали себя единственным полом или сексуальной ориентацией.

Эгендер стал невероятно распространенным явлением после выхода ОНИ. Впервые в истории человечества любой человек в возрасте восемнадцати лет и старше мог безопасно и легко вступать в половые сношения с любым полом. Это имело тенденцию к глубокому изменению их восприятия гендерной идентичности и изменчивости. Это, безусловно, изменило и моё восприятие. И я был уверен, что это повлияло таким же образом на других пользователей. Благодаря Нейронному интерфейсу ОАЗИС ваш пол и ваша сексуальность больше не были ограничены физическим телом, в котором вы родились.

Профиль Скайлар также указывал, что у нее не было живых членов семьи. Ее мать, Айрис Эдкинс, умерла от сердечной недостаточности два года назад. Каким-то образом Скайлар жила сама по себе в штабелях с тех пор, как ей исполнилось семнадцать.

Я услышал движение и быстро закрыл профиль пользователя Скайлар. Затем я оглянулся на ее аватар, как раз вовремя, чтобы увидеть, как глаза Л0энгрин открылись — это признак того, что она вышла из чата Кастагира.

Ее аватар встал и направился к выходу. Я стоял прямо у нее на пути. Вместо того чтобы уйти с ее пути, я скрестил руки и принял зловещую позу волшебника. Затем я снова сделал свой аватар видимым.

Л0энгрин застыла, и когда ее глаза остановились на мне, они, казалось, удвоились в размерах. Затем она склонила голову и, упав на одно колено, ударила себя правым кулаком в сердце.

«Мой господин», сказала она дрожащим голосом, не отрывая глаз от пола. «Я Л0энгир. Ваша покорная слуга. И большой поклонник, сэр, честно.»

«Пожалуйста, встань, Л0энгир», сказал я. «Я тоже твой большой фанат.»

Она встала и медленно подняла глаза, чтобы встретиться со мной взглядом.

«Сэр Парсифаль,» сказала она, удивленно качая головой. «Это действительно вы».

«Это действительно я», — прозвучал мой ответ. «Для меня большая честь познакомиться с вами, Л0энгир.»

«Для меня это тоже большая честь», — сказала она. «И, пожалуйста, зовите меня Ло.»

«Хорошо, Ло», — я протянул ей руку, и она пожала ее. «Мои друзья зовут меня Си.»

«Я знаю», — сказала она, одарив меня застенчивой улыбкой. «Я прочитала все книги, написанные о вас за последние несколько лет, включая вашу автобиографию, которую я прочитала по крайней мере два десятка раз. Так что я знаю о вас почти все, что только можно знать. Во всяком случае, все, что когда-либо было обнародовано. Я вроде как одержима вами.»

Она внезапно оборвала себя, смущенно поморщившись. Затем она несколько раз легонько стукнула себя правым кулаком по лбу, прежде чем, наконец, снова встретилась со мной взглядом.

Ее щеки стали ярко красными, признак того, что она не отключила отображение эмоций своего аватара. Вероятно, она также не отключила ни одну из других непроизвольных реакций своего аватара. Молодые пользователи ОНИ детали — это намеренно. Они называли это «выкатить реальность».

Бедная Ло. Ее нервозность при встрече с идолом слишком сильно напоминала мне меня самого. Надеясь спасти ее, и нетерпеливо желая узнать, что ей известно, я старался не останавливаться.

«Я заинтригован тем, что вы нашли», — сказал я. «Не хочешь мне показать?»

«Конечно!» ответила она. «Вы имеете в виду, прямо сейчас?»

Я кивнул. «Нет времени лучше настоящего».

«Верно», — сказала она. Она бросила нервный взгляд на окна

подвала и понизила голос. «Но сначала мне нужно показать вам, как я это нашла, чтобы вы могли повторить те же шаги. Вот почему я ждал вас здесь, а не в доме Киры».

«Хорошо, — сказал я. — Продолжайте».

Л0энгрин сделала несколько неуверенных шагов в другой конец подвала, прежде чем остановилась и повернулась ко мне. «Послушайте, мистер Уоттс», — сказала она, не отрывая глаз от пола. «Я не имею в виду никакого неуважения, но не могли бы вы устно подтвердить, что вознаграждение по-прежнему составляет один миллиард долларов США?»

«Разумеется, — сказал я. — Если что-нибудь из того, что вы мне расскажете, поможет мне найти один из Семи Осколков Души Сирены, я немедленно переведу миллиард долларов на ваш счет в ОАЗИСЕ. Все это изложено в контракте, который вы подписали, когда прислали мне свою подсказку».

Прежде чем кто-либо мог попытаться потребовать вознаграждение, он должен был подписать цифровой «Договор о предоставлении ключа к разгадке», составленный моими юристами. Я нашел копию, которую подписала Л0энгрин, и показал её в окне. Отпечаток был слишком мелким, чтобы читать не прищурившись, а текст насчитывал несколько страниц.

«В этом контракте, среди прочего говорится что, если информация, которую вы мне представите, окажется достоверной, вы обязуетесь не передавать ее никому другому в течение трех лет. Вы также обязуетесь не обсуждать детали нашей сделки ни с кем, включая средства массовой информации. Если вы это сделаете, вы лишитесь вознаграждения, и я могу забрать все обратно…»

«О, я читала контракт, — сказала она, усмехнувшись, но все еще не встречаясь с моим взглядом. — Несколько тысяч раз. Простите, я не хотела вас оскорбить. Просто для меня это немного сложно.»

Я засмеялся.

«Не волнуйся, Ло. Если ты поможешь мне найти один из Семи Осколков, то эти деньги будут твоими. Я обещаю».

Она кивнула и глубоко вздохнула. Выражение нервного предвкушения на ее лице заставило мое сердце бешено забиться. Если этот ребенок лгал, что нашёл один из осколков, то она заслуживала «Оскара» за свою игру.

Лоэнгрин Л0энгрин повернулась и подошла к книжным полкам, которые выстроились вдоль дальней стены подвала. Они были заполнены научно-фантастическими и фэнтезийными книгами в мягких обложках, дополнениями к ролевым играм и последними выпусками различных старинных игровых журналов,

таких как Dragon и Space Gamer. Ло начала перелистывать огромную коллекцию старых модулей Dungeons & Dragons, стоявших на полках, очевидно, ища один конкретный.

Я просматривал ту же самую книжную полку семь лет назад, в первые дни конкурса Холлидея. И я прочитал или бегло просмотрел большинство тех старых журналов и модулей — но не все. Оставшиеся названия все еще были в моем списке для чтения, когда я выиграл конкурс, и тогда я забыл о них. Теперь я корил себя, задаваясь вопросом, что же я упустил.

«Последние несколько лет я рыскала по Мидлтаун в поисках способа изменить временной период симуляции», — сказала Ло. «Знаете, из-за двустишия».

«Двустишие?»

Она прервала свои поиски и повернулась, чтобы посмотреть на меня.

«На надгробии Киры?»

«О, точно, — сказал я. — Разумеется.»

Я понятия не имел, о чем она говорит, и Л0энгрин явно видела это по моему лицу. Ее глаза расширились от удивления.

«Боже мой. Вы даже не знаете о двустишии. Неужели?»

«Нет, — ответил я, вскидывая руки. — Похоже, что нет».

Она нахмурилась и покачала головой, как бы говоря: «Как низко пали сильные мира сего».

«Ты знаешь, что в экранизации «Двух башен» Питера Джексона есть сцена, где король Теоден кладет Симбельминэ на могилу Теодреда?» — поинтересовалась она.

Я кивнул.

«Ну, если посетить воссозданную на ЭЗемле могилу Киры и возложить на нее симбельминэ, взятый из Арды, то на ее надгробии появляется рифмованное двустишие», — сказала Ло. «Возможно, подойдут и другие виды цветов, характерные для Средиземья. Я не уверена. Я не пробовала ни один из них».

Я ощущал себя полным идиотом. Я несколько раз посещал могилу Киры в Средиземье в поисках подсказок. Но мне никогда не приходило в голову попробовать это. По крайней мере, я мог скрыть свое смущение, ведь я не «выкатывал реальность».

Л0энгрин открыла окно браузера перед своим аватаром, затем повернула его так, чтобы я мог его видеть. Там был снимок надгробия Киры на ЭЗемле. Под ее именем и датами рождения и смерти была надпись: ЛЮБИМОЙ ЖЕНЕ, ДОЧЕРИ И ДРУГУ. Ниже были две новые строки текста, которых не было на ее надгробии в реальном мире:

Первый осколок Сирены в первом логове лежит.

Вот оно. После стольких лет — настоящая подсказка. И казалось наиболее вероятным, что Л0энгрин стала первым и единственным человеком, обнаружившим ее, потому что никто другой не предоставлял ее мне, чтобы получить награду.

«Когда я нашла это двустишие, — продолжала Ло, — я подумала, что «первое логово Сирены» может быть местом, где проживала Кира, когда создавала Леукосию — ее старая гостевая спальня здесь, на Миддлтауне. Но временной период этой симуляции всегда установлен на 1986 год. Кира жила в Миддлтауне только в течение младших классов средней школы, с осени 1988 года по лето 1989 года. Поэтому, чтобы попасть в логово Сирены, я решил, что мне нужно изменить временной период симуляции Мидлтауна на другое «когда». Я испробовала все, о чем только могла подумать, включая путешествие во времени». Она взяла в руки предмет, похожий на карманные часы большого размера — редкое устройство для путешествий во времени под названием «Омни». «Но безрезультатно. Машины времени здесь не работают, как на других планетах, например, на Земекисе».

Это было то, о чем я уже знал не понаслышке. Я привез свою собственную машину времени, ECTO-88, в Мидлтаун, чтобы испытать то же самое. Я усовершенствовал машину полностью функциональным (и чрезвычайно дорогим) флюкс-конденсатором, который позволял мне путешествовать во времени на планетах, где это было возможно. Например, на ЭЗемле я мог путешествовать вплоть до 2012 года, когда ОАЗИС был впервые запущен, а GSS начала создавать резервные копии предыдущих версий смоделированной Земли на своих серверах. Но на Мидлтауне мой флюкс-конденсатор не работал, поэтому я отбросил путешествие во времени как вариант.

«Но из загадки я поняла, что изменение временных рамок должно быть частью решения», — продолжила Ло. «Поэтому я продолжал искать другой способ…»

Она повернулась и продолжила листать журналы D&D на книжной полке.

«Затем, в начале этой недели, я изучала старую игровую библиотеку Ога, когда наткнулась на что-то странное».

Наконец она нашла предмет, который искала, и протянула его мне. Это был настенный календарь в термоусадочной упаковке на 1989 год с работами художника-фантаста по имени Борис Вальехо. На обложке была изображена пара валькирий,

несущихся в бой.

Мои глаза расширились, затем я перевел взгляд на календарь, который уже висел на стене в подвале. Это тоже был календарь с работами Бориса Вальехо, на 1986 год. Сейчас на нем был октябрь. На нем была изображена женщина-воин в бикини, сидящая на черном коне, с волшебным кольцом наизготовку, надвигающаяся на драконов. Из любопытства я поискал название этой картины — она называлась «Волшебное кольцо» и была использована в качестве обложки для фэнтези-романа 1985 года «Ведьма-воин из Хель».

Как и другие настенные украшения в подвале Ога, календарь нельзя было снять или убрать. И его страницы нельзя было перевернуть на другой месяц.

«Холлидей закодировал симуляцию Мидлтауна, чтобы воссоздать его родной город примерно в октябре 1986 года, верно?» сказал Ло. «Так почему здесь оказался календарь на 1989 год?».

«Хороший вопрос», — произнес я, взглянув на календарь на стене и тот, что был у нее в руке. «Но охотники по всему миру потратили годы на изучение содержимого этой комнаты. Почему никто из них не нашел его?».

«Потому что его здесь не было», — заявила Ло, широко ухмыляясь. «Я проверила Пасхантерпедию. Там есть подробный перечень всех предметов в этом подвале. Единственный календарь, который в нем указан, это тот, что висит на стене». Она подняла календарь 1989 года. «Значит, либо они каким-то образом не заметили этот, либо…»

«Он появился на книжной полке после завершения конкурса Холлидея», — закончил я.

Л0энгрин кивнула и протянула мне календарь 1989 года.

«Теперь попробуй поменять его местами с тем, что на стене».

Я взял календарь у Л0энгрин, потом другой рукой потянулся и попытался снять календарь 1986 года со стены. К моему удивлению, он соскользнул вниз с гвоздя, на котором висел. Я аккуратно повесил календарь 1989 года на его место и открыл его на месяце январь.

Как только я отпустил календарь, его страницы начали сами собой перелистываться вверх, пока на них не появился апрель. Пока страницы переворачивались, небо за окном быстро сменяло день и ночь, вспыхивая и угасая, как стробоскоп. Вся симуляция Мидлтауна прокручивалась перед нами, словно кадры фильма с замедленной съемкой, воспроизводимые на высокой скорости.

Когда вспышки прекратились, наше пространство вокруг изменилось. Диваны в подвале Ога переставили, а у дальней

стены появились еще две книжные полки, заполненные дополнениями к играм. На стенах появилось несколько новых плакатов. Но самым разительным отличием было время суток. За окнами подвала царила ночь. Фонари горели, и на улице было полнолуние.

«Вау», — услышала я свой собственный шепот. Я взглянул на цифровой будильник, стоящий на одной из книжных полок. Его светящийся голубой дисплей показывал, что местное время сейчас 1:07 ночи.

Я обернулся к Л0энгрин. Она светилась от гордости.

«Поменяв местами календари, мы изменили временной период симуляции в Миддлтауне с октября 1986 года на апрель 1989 года», — пояснила она. «Но только этот экземпляр симуляции был обновлен. Остальные двести пятьдесят пять копий Миддлтауна, разбросанные по всей планете, остались в версии 1986 года. Я проверяла».

«Если сейчас апрель 1989 года, — произнес я, — то что произойдет, если мы сейчас пойдем в пустую гостевую спальню Барнеттов?»

Ло усмехнулась.

«Перед тем, как мы отправимся туда, тебе нужно взять предмет, находящийся в этой комнате. Это аудиокассета, которую Кира подарила Халлидею и Огу».

Она посмотрела на меня, проверяя мою реакцию.

«Ты что, в самом деле меня проверяешь?» — спросил я.

Ло кивнула и сложила руки. Сомнительное выражение на ее лице заставило меня громко рассмеяться.

«Она называется «Леукосия Микс», — сказал я. Оскар Миллер упоминает его в своих мемуарах «Мидлтаунская гильдия искателей приключений». Но он не приводит полный трек-лист. Он только упоминает одну песню, которая была на нем — «There Is a Light That Never Goes Out» группы Smiths».

Ло кивнула.

«Именно так, — сказала она. — И теперь, когда мы перескочили в 1989 год, в симуляторе Мидлтауна есть две копии «Леукосия Микс». Одна в плеере Холлидея в его спальне, а другая находится здесь».

Она подошла к окну на уровне земли в противоположном конце подвала, которое выходило на залитый лунным светом задний двор Морроу. На карнизе окна стоял магнитофон Ога. Она нажала на кнопку выброса и вынула кассету.

«Согласно книге Миллера, Кира сделала две копии этой кассеты», — пояснила она, держа кассету в руках. «Она отдала одну Огу, а другую Холлидею, за несколько месяцев до того, как

закончился ее учебный год за рубежом, и она должна была вернуться обратно в Лондон».

Она передала кассету мне, и я взял ее в руки, чтобы прочитать наклейку на стороне «А»: На ней от руки было написано «Леукосия Микс», над вкладкой с трек-листом, написанным тем же почерком.

«Спасибо», — сказал я, положив кассету в инвентарь.

Ло уже взбегала по лестнице в подвал.

«Дом Киры всего в нескольких кварталах отсюда, — прокричала она через плечо. — Следуйте за мной!»

Когда через несколько минут мы достигли дома Барнеттов, Л0энгрин остановилась в конце затемненного тротуара, ведущего к зданию. Она указала на окно спальни Киры на втором этаже. Это была единственная комната в доме, где горел свет. На самом деле, посмотрев вдоль улицы, я убедился, что это было единственное освещенное окно во всем квартале.

Л0энгрин заметила, что я обратил на это внимание, и одобрительно кивнула. Но она ничего не сказала.

Я задумался на мгновение, затем достал из инвентаря копию сборника Леукосии и изучил трек-лист. Вот она, седьмая песня на стороне А. «There Is a Light That Never Goes Out» группы The Smiths. Одна из любимых песен Киры.

Я повернулся, чтобы сказать об этом Л0энгрин, но она уже бежала в дом. Я последовал за ней следом.

* * *

Л0энгрин ждала меня в гостевой спальне. В мои предыдущие визиты эта комната была неубранной и пустой, если не считать кровати, комода и небольшого деревянного стола. Теперь же повсюду валялись книги в мягкой обложке в жанре научной фантастики и фэнтези, а стены украшали постеры. Темный кристалл. Последний единорог. Пурпурный дождь. The Smiths. Здесь же висели самодельные коллажи, сделанные из журнальных вырезок с персонажами видеоигр и рисунками.

Повсюду были прикреплены листы бумаги для черчения, заполненные скрупулезными рисунками Киры с изображением персонажей, предметов и пейзажей из классических ролевых видеоигр, таких как Bard's Tale и Might and Magic. Я читал об этом. Кира провела сотни часов, копируя пиксели с экрана на бумагу, раскрашивая их вручную по одному квадратику за раз, чтобы понять, как разные художники добиваются своих эффектов, и улучшить их технику. Когда она позднее работала в GSS, она

прославилась тем, что создавала произведения искусства, которые раздвигали границы доступного в то время компьютерного оборудования. Ог любил говорить, что его жена «всегда умела оживлять пиксели».

Я медленно обернулся, стараясь рассмотреть как можно больше деталей. Семейных фотографий нигде не было. Но у нее было несколько снимков, наклеенных на край зеркала, на которых Кира была запечатлена со своими новыми друзьями-задротами — Холлидеем, Огом и другими непутевыми членами Гильдии искателей приключений Миддлтауна. Некоторые из этих мальчиков позже напишут книги с воспоминаниями о том, как росли вместе с Холлидеем и Огом, и я, как и любой другой преданный поклонник истории, перечитал их все в поисках деталей, которые могли бы помочь мне разгадать загадки и тайны, оставленные Холлидеем. Несколько лет назад я снова перечитал все эти книги, впитывая в себя подробности жизни Киры, поэтому я знал, что ни в одной из них не описывается интерьер ее комнаты в доме Барнеттов. Ей никогда не разрешалось принимать там гостей мужского пола, и никто из мальчиков из гильдии никогда не видел комнату Киры, включая Ога и Холлидея. Но я готов был поспорить, что они оба провели немало времени, представляя, как она выглядит. Возможно, именно это я и наблюдал сейчас — имитацию того, как, по мнению Холлидея, выглядела комната Киры в те времена.

На столе Киры стоял маленький цветной телевизор, к которому был подключен домашний компьютер Dragon 64. Увидев это, я улыбнулся. Dragon 64 был британским компьютером, построенным на том же оборудовании, что и TRS-8 ˚Color Computer 2, первый компьютер, которым владел Холлидей. Согласно одной из старых дневниковых записей, включенных им в «Альманах Анорака», когда он узнал, что у него и Киры совместимые компьютеры, Холлидей воспринял это как знак того, что им суждено быть вместе. Конечно, он жестоко ошибся.

К компьютеру Киры был подключен цветной матричный принтер, а гигантская пробковая доска объявлений на стене над ее столом была заполнена распечатками ее ранних оригинальных работ в формате ASCII и ANSI. Множество пиксельных драконов, единорогов, эльфов, хоббитов и замков. Я видел их все перепечатанными в сборниках работ Киры, но, глядя на них сейчас, я все еще был поражен деталями и нюансами, которые она смогла создать с таким небольшим количеством пикселей и такой ограниченной цветовой палитрой.

Л0энгрин прошла через комнату к комоду Киры, на котором

стояла небольшая стереосистема Aiwa. Она нажала кнопку выброса на кассетной деке, затем указала на пустой лоток.

«Давай», — сказала она. «Окажи мне честь…».

Я подошел, вставил кассету в магнитофон и перемотал вперед, пока не дошел до конца шестой песни на первой стороне («Jessie's Girl» Рика Спрингфилда). Когда я нажал кнопку «Play», то услышал пару секунд шипения аналоговой пленки, прежде чем началась следующая песня, и Моррисси начал петь: Take me out tonight…

Я оглядел комнату. Ничего не происходило. Я взглянул на Л0энгрин. Она подняла руку и произнесла слово «подожди».

И мы стали ждать. Мы ждали примерно до трех минут после начала песни, когда Моррисси начал петь рифф на названием песни снова и снова. Есть свет, и он никогда не гаснет…

Когда он впервые запел «свет», крышка деревянной шкатулки, стоявшей рядом со стереосистемой, открылась, и из нее, словно поднятое невидимой рукой, выплыло ожерелье. Оно было серебряным с голубым камнем, и я узнал в нем то самое, которое носила Кира на своей фотографии в школьном альбоме 1989 года. Согласно его автобиографии, Ог подарил ей его в первый раз, когда признался ей в любви.

Когда песня Smiths закончилась, возникла ослепительная вспышка света. Когда она померкла, плавающее ожерелье превратилось в большой голубой кристалл в форме капли, вращающийся перед нами на уровне глаз.

Вот он, наконец-то, один из семи осколков души Сирены.

0007

Я с трепетом смотрел на осколок, испытывая странное сочетание восторга и разочарования. Наконец-то я обнаружил тайник Первого осколка. Но после трех лет попыток я не смог сделать это самостоятельно. Нет, меня привели сюда, как нуба, который следовал за подсказкой. Купить победу, как какой-нибудь невежественный «шестерка», вместо того чтобы добыть ее самому или с помощью друзей…

Но мой стыд не мог заглушить прилив облегчения и уверенности. Осколки были настоящими. Я все еще не знал, за чем я охочусь и почему это имеет значение, но теперь я знал, что это не просто бессмысленная загадка. Это действительно была еще одна охота, созданная Холлидеем. И каким бы ни был приз, он должен быть значимым.

Краем глаза я увидел, как Л0энгрин потянулась к вращающемуся осколку. Ее рука прошла прямо сквозь него, как будто это была голограмма.

«Я пыталась взять его десятки раз, десятками различных способов», — сказала она. «Что бы я ни пробовала, моя рука проходит сквозь него. Я не думаю, что кто-то может прикоснуться к нему — кроме вас, наследника Холлидея. Чтобы получить осколок, вы должны заплатить своего рода цену… что бы это ни значило».

За каждый фрагмент наследник заплатит цену. Чтобы снова сделать Сирену живой.

«Есть только один способ узнать это», — сказал я, протягивая руку за осколком.

Мои пальцы не прошли сквозь него — они сомкнулись вокруг него. И когда это произошло…

* * *

…На мгновение я оказался в другом месте. Я находился в школьном классе, заполненном старыми микрокомпьютерами BBC. В комнате больше никого не было. Я сидел за одним из компьютеров и видел свое отражение в его мониторе. Только оно было не моим. На меня смотрело лицо Киры Андервуд. Она — вернее, я — выглядела лет на девять-десять. И я почувствовала прилив сил! Мою кожу и волосы покалывало, и я чувствовала, как учащается пульс и сердце колотится в моей маленькой груди. Я глядел на экран, любуясь работой, которую только что закончил

— пиксельным единорогом, вставшим на задние ноги, в свете полумесяца.

Я узнал это изображение. Оно было известным. Это было самое первое произведение цифрового искусства, созданное Кирой Андервуд. И мне показалось, что я вновь переживаю тот момент, когда она его создала…

* * *

А потом я вернулся назад, в свое собственное тело, и стоял в спальне Киры — комнате для гостей в Мидлтаун. Каким-то образом я на мгновение погрузился в прошлое Киры. Я все еще находился в оцепенении, когда в моих ушах раздался звон колокольчиков и на экране монитора появилось сообщение: Поздравляю, Парсифаль! Ты нашел первый из семи осколков Души Сирены!

«Что случилось?» сказал Л0энгрин. «Ты на секунду отключился. Ты в порядке?»

Я опустил взгляд на светящийся голубой осколок в своей руке.

«У меня было что-то вроде видения, — сказал я. — Как кратковременное воспоминание. Наверное, это была «цена», которую я должен был заплатить?»

«Воспоминание?» — медленно повторила она. «Что ты имеешь в виду?»

«Это было похоже на запись ОНИ», — сказал я. «Но это длилось всего несколько секунд. Я был Кирой Андервуд — по крайней мере, мне казалось, что я был ею, — и я заново переживал момент, когда она создала единорога на компьютере в своей школе, когда ей было десять лет».

«Единорог Полумесяца?» сказала Ло, расширив глаза от благоговения. «Но это должна была быть симуляция, верно? Гарнитуры ОНИ не существовало в 80-х годах. И Кира умерла за много лет до того, как они были изобретены».

Я кивнул. Я как раз думал о том же.

«Нет, это явно не могла быть настоящая запись ОНИ», — сказал я. «Но это было похоже на нее. Должно быть, Холлидей смоделировал ее. Хотя у меня нет ни малейшего понятия, как он мог сделать это так убедительно….».

«Или зачем», — сказала Ло, покачав головой. «Зачем ему создавать симуляцию одного из детских воспоминаний Киры? С ее точки зрения? Это была бы довольно сложная работа программиста, чувак. Даже для Холлидея…»

Я обдумывал этот вопрос, когда на моем экране появилось срочное уведомление. Это была иконка, которую я не видел уже много лет — Табло оповещения. Когда я выбрал его, перед моим аватаром появилось окно веб-браузера со старым сайтом Холлидея, где когда-то находилось табло его конкурса. Через несколько секунд после того, как я нашел яйцо и выиграл конкурс, табло было заменено изображением моего аватара, одетого в мантию Анорака, и сообщением: ПОБЕДИЛ ПАРСИФАЛЬ!

Это изображение исчезло. Теперь на его месте появилось новое табло. Но вместо списка десяти лучших игроков на этом табло отображалось только имя одного аватара — мое собственное. А вместо числового результата рядом с моим именем был один синий значок осколка, за которым следовали шесть пустых слотов.

«Ого», — прошептала Л0энгрин, проведя руками по своим коротким светлым волосам. Она указала на значок синего осколка, сверкающий на табло. «Теперь весь мир знает, что у тебя есть Первый осколок. Ленты новостей, должно быть, просто взорвутся».

Я повертел осколок в руках, затем поднял его и рассмотрел более внимательно. На его кристаллической поверхности была выгравирована надпись:

Ее краски и холст, единица и ноль.
Героиня ушла, но остался герой.

«Героиня ушла, но остался герой», — повторила Л0энгрин, неожиданно оказавшись рядом со мной. «Вот черт! Кажется, я знаю…»

«Пожалуйста, не надо!» сказал я, отключив звук ее аватара, пока она не закончила говорить. «Я ценю твою помощь, но дальше я сама справлюсь».

«Ладно», — тихо сказала она. «Хорошо. Я понимаю».

«Я ценю это», — сказал я, положив осколок в инвентарь, чтобы скрыть его от глаз.

«Если ты застрянешь, позвони мне», — сказала Ло. «Я уже провела полный обыск в этой версии Мидлтаун 1989 года и нашла массу вещей, в которые вы не поверите! Я уверена, что подсказки будут полезны! Это вещи, о которых больше никто не знает…»

«Я ценю твое предложение», — сказал я снова. «Но я думаю, что следующие несколько месяцев ты будешь очень занята… тратя свое вознаграждение. Пора тебе заплатить, Билли Джин».

Ее лицо засияло.

«Подожди, ты имеешь в виду прямо сейчас?»

Я поднял руку, чтобы открыть панель инструментов своего аватара, и увидел, как она затаила дыхание. Я открыл меню «Финансовые операции», выбрал ее аватар на своем дисплее и коснулся ряда иконок. И все. Один миллиард долларов был переведен с моего счета в ОАЗИСЕ на ее счет.

Л0энгрин выглядела так, будто могла упасть в обморок, когда увидела, что перевод прошел.

«Поздравляю, Ло», — сказал я. «Ты — миллиардер, сделавший себя сам. Не трать все в пустую». Я протянул ей руку, и она пожала ее. Ее рот несколько раз открылся и закрылся, но слов не последовало. Затем она рванулась вперед и обхватила меня руками. Я замер на несколько секунд, а потом обнял ее в ответ.

«Я не могу передать вам, что это значит для меня, сэр», — произнесла она, когда наконец отпустила меня. «Это изменит все для меня. И для всех моих друзей. Я смогу купить дом в Коламбусе, чтобы мы жили в нем вместе».

«Это похоже на отличный план», — сказала я, услышав, как дрогнул мой голос. «Как только вы все переедете, надеюсь, вы, ребята, пригласите меня как-нибудь потусоваться. Или вы можете прийти ко мне домой. Мне бы не помешали новые друзья в реальном мире».

«Что ж, нам нужно будет посмотреть… — Она нервно засмеялась. — Вам нужно найти еще шесть осколков, а мне необходимо… разобраться во многих вещах…»

Она задумалась, обдумывая возможности использования обретенного богатства для осуществления своей мечты. Я по опыту знал, насколько это может быть трудно.

Я открыл перед ее аватаром окно, в котором снова отобразился контракт.

«Помни. Ты обязалась никому не говорить, как найти этот осколок, и не делиться подробностями нашего сотрудничества до тех пор, пока я не найду все семь осколков. Если ты это сделаешь, наша сделка будет аннулирована».

Она посмотрела на меня с тревогой.

«Все в порядке», — сказал я. «Я знаю, что ты, вероятно, уже рассказал некоторым из своих друзей, что нашла осколок, и что ты планировал связаться со мной по этому поводу. В этом нет ничего страшного…».

«Эй», — сказала она, тыча в меня пальцем. «Ты подслушивал нас в нашем чате? Ты подслушивал, не так ли? Как Ог поступил с тобой и твоими друзьями во время конкурса!»

Я проигнорировал обвинение.

«Просто убедись, что никто больше не знает, где и как найти осколок, хорошо?» сказал я. «Только после того, как я найду все семь. Тогда вы все сможете написать мемуары, если пожелаете».

Она медленно кивнула, прикусив нижнюю губу.

«Понятно», — ответила она наконец. «Но, пожалуйста, сделайте одолжение всем своим ярым поклонникам, вроде меня, и не делайте больше ничего, что могло бы поставить нас в неловкое положение, хорошо?»

Прежде чем я успел ответить, она подняла обе руки, одарила меня стыдливой улыбкой и продолжила тараторить в быстром темпе.

— Я говорю это со всем уважением, конечно. Потому что я действительно уважаю вас и все, чего вы достигли. Вы просто немного сбились с пути. Что вполне логично — вы внезапно стали богатым и знаменитым! Знаете, что сказал об этом Билл Мюррей? «Когда ты становишься знаменитым, у тебя есть год или два, когда ты ведешь себя как настоящий мудак. Ты ничего не можешь с собой поделать. Это случается со всеми. У тебя есть примерно два года, чтобы взять себя в руки, или это останется навсегда».

Я нахмурился на нее.

— Я известен уже более трех лет.

«Я знаю!» — весело ответила она. «Но никогда не поздно все изменить».

Я кивнул, стараясь не показать, как сильно ее слова задели мою гордость.

Она опустила руки и выдохнула. «Прости. Пришлось сказать. Так и есть. Теперь пора заткнуться, Ло».

Она изобразила, как застёгивает молнию на губах. Слишком поздно, на мой взгляд. Я не была уверен, коснулось ли меня, ранило или разозлило все, что она только что сказала. Может быть, все вместе и сразу.

«Хочешь знать мою любимую цитату Билла Мюррея?» спросил я.

Она согласно кивнула.

— Я всегда говорю людям, которые мечтают стать богатыми и знаменитыми: «Сначала попробуйте стать богатыми. Может, этого уже будет достаточно для вас.»

Она рассмеялась и покачала головой.

— Я понятия не имею, как это — быть миллионером, тем более миллиардером. Это довольно хлопотно…

И улыбнулась мне с тревожной улыбкой. Я распознал на ее лице выражение изумления. Я уже видел его в зеркале утром

после того, как выиграл конкурс Холлидея.

«Послушай, Ло», — сказал я, набирая короткое текстовое сообщение на своем устройстве управления. «Я попрошу одного из моих помощников в GSS связаться с тобой. Парня зовут Марвин. Он хороший парень. Он будет твоим помощником в течение следующих нескольких недель, хорошо? Он поможет тебе переехать в Коламбус. Нанять хорошего адвоката и бухгалтера. Найти риэлтора и грузоперевозчиков для тебя и твоих друзей. Все, что вам понадобится. И я также хотел бы организовать для вас сопровождение службы безопасности GSS, пока вы не переедете в безопасное место. Я обещаю, что они не будут вас беспокоить. Тебя все это устраивает?»

Она кивнула, и слезы, скопившиеся на ее глазах, потекли по щекам.

— Спасибо, мистер Уоттс, — сказала она. — Уэйд.

— Спасибо, Ло, — отозвался я.

Я протянул ей одну из своих визиток, которая все еще выглядела как старый картридж Adventure для Atari 2600.

— Позвони мне, если тебе что-нибудь понадобится, — сказал я. — Что угодно.

Она уставилась на карточку. Затем она быстро выхватила ее у меня из рук и поспешно протянула мне одну из своих собственных визиток. Она была выполнена в виде видеокассеты с фильмом «Легенда о Билли Джин». Я тут же добавила ее в свой инвентарь.

«Еще раз спасибо за помощь», — поблагодарил я, отсалютовав ей коротким жестом. «Береги себя, хорошо?»

Прежде чем она успела ответить, я телепортировался прочь, обратно в свою цитадель на Фалько.

* * *

Я внезапно почувствовал усталость. А мой ежедневный двенадцатичасовой лимит использования ОНИ почти истек. У меня оставалось всего сорок пять минут. Некоторые пользователи могли работать по двенадцать часов каждый день без каких-либо последствий, но я к ним не относился. Я всегда старался выйти из системы до истечения получасового срока, чтобы избежать риска вызвать у себя дрожь или мигрень. Я решил подождать до завтра, чтобы начать поиски Второго осколка.

Я увидел, что пропустил несколько звонков от Эйч и Сёто, но я был слишком измучен, чтобы перезвонить им. Я поклялся сделать это утром.

Когда я вышел из ОАЗИСА, моя гарнитура ОНИ вывела меня из состояния, похожего на сон, и восстановила связь между моим сознанием и физическим телом. Как всегда, этот процесс занимал несколько минут. По ощущениям это было похоже на пробуждение от невероятно насыщенного сна. Когда я снова открыл глаза, то обнаружил, что снова нахожусь в своем погружном хранилище, уютно устроившись в его автоматическом кресле с гелевой пеной.

Я нажал кнопку на панели управления, и бронированный полог открылся с легким пневматическим шипением. Я выбрался наружу, ритуально напевая вступительную строчку старой мелодии 80-х годов группы Soul II Soul. Назад к жизни. К реальной жизни.

Ощущая тяжесть в собственном теле, я поплелся в другой конец дома, поднялся по лестнице и рухнул на кровать. Через несколько минут после того, как моя голова коснулась подушки, я заснул.

Большинство ежедневных пользователей ОНИ потеряли способность помнить свои сны, хотя каждую ночь они по-прежнему погружались в сон. К сожалению, я все еще помнил свои сны — точнее, один повторяющийся сон, который преследовал меня один или два раза в неделю на протяжении нескольких лет.

И, несмотря на мое возбуждение по поводу получения одного из осколков, в ту ночь он повторился.

Детали всегда были одинаковыми….

Я стоял в кабинете Анорака, рядом с Большой Красной Кнопкой. Иногда моя правая рука возвышалась над ней, а иногда, как сегодня, я действительно прикасался к ней. Как всегда, я мельком увидел свое отражение в зеркальной пластиковой поверхности кнопки. Там было мое лицо — лицо Уэйда, а не моего аватара, Парсифаля, хотя я был одет в мантию Анорака.

Как только я пришел в себя, по обе стороны от золотого пасхального яйца Холлидея волшебным образом появились две колонны золотых усилителей Маршал, и из них зазвучала до боли в ушах знакомая песня «Push It» группы Salt-N-Pepa.

Затем сами артисты, Солт и Пепа, вышли из-за золотых колонок Маршал, поющие в золотые микрофоны и выглядящие так, будто они только что покинули клип 1986 года. А диджей Спиндерелла поднялся из-за яйца Холлидея, скретчируя пару пластинок из чистого золота на проигрывателях из золота.

Затем, пока я стоял, застыв, с рукой на Большой Красной Кнопке, Salt-N-Pepa исполняли припев песни непрерывно, в течение, как мне показалось, нескольких часов подряд:

Ah, push it, push it good
Ah, push it, push it real good
Oooh, baby, baby! Baby, baby!
Oooh, baby, baby! Baby, baby!

Если говорить о повторяющихся кошмарах, всё могло быть и хуже. Но сказать, что эти слова застряли в моей голове, было бы преуменьшением века. Они навсегда приварились к каждому нейрону в моем мозгу. Где бы я ни находился — в сети или вне ее, во сне или наяву, — образ моего лица, отражающегося в поверхности Большой Красной Кнопки, всегда таился в глубине моего сознания, и эти слова звучали в бесконечном цикле, повторяя мне снова и снова, что я должен не просто нажать на нее, но нажать ее по-настоящему сильно!

Обычно на этом сон заканчивался. Но сегодня я набрался смелости и последовал совету Salt-N-Pepa.

На все бабки, никаких сожалений, — подумал я перед тем, как нажать раскрытой ладонью правой руки на Большую Красную Кнопку. Она засветилась, и вдалеке зазвучал сигнал тревоги как на Звезде Смерти. Затем кнопка начала быстро пульсировать, с каждым разом становясь все ярче, а ее цвет менялся из красного в белый.

Когда я обернулся, Salt-N-Pepa исчезли, а на их месте стояли парни из Men at Work и пели припев своего хита 1983 года «It's a Mistake» (Это ошибка).

Я выскочил на наружу, на балкон. Но меня больше не окружал симулированный пейзаж Хтонии. Теперь я находился на Портленд-авеню в Оклахома-Сити, где я вырос. И трейлер моей тети Элис был прямо передо мной, шатко стоя на вершине штабеля. Тетя Элис стояла у окна своей спальни и смотрела на меня с выражением горькой покорности на лице.

Мой взгляд упал на трейлер миссис Гилмор, и я увидел, что она тоже высунулась из окна, чтобы покормить своих кошек. Она увидела меня и улыбнулась. Когда она начала поднимать руку, чтобы помахать мне, бомбы, заложенные IOI снаружи, сдетонировали, и весь штабель взорвался в апокалиптический столб пламени.

И на этот раз я не мог притворяться, что Сорренто виноват в их смерти. Я был тем, кто нажал на кнопку. Я сделал это….

Но я не собирался жить с раздирающим душу чувством вины дольше нескольких секунд. Потому что каркас у основания пылающего штабеля трейлеров только что прогнулся, и теперь он накренился и рухнул прямо на меня.

Я не пытался бежать. Я даже не пошевелился. Я просто стоял там и позволил судьбе идти своим чередом.

0008

Я проснулся от приятного электронного чириканья старинного аналогового телефона рядом с моей кроватью. Это был Anova Electronics Communications Center модель 7000, выпущенный в 1982 году — тот самый гладкий, серебристый, ретро-футуристический телефон, который был у лучшего друга Ферриса Бьюллера, Кэмерона Фрая, рядом с его кроватью. Когда Кэмерон был в земле Египетской, отпусти моего Кэмерона…[13]

Если меня будил телефон, это обычно было плохим знаком. Макс был запрограммирован на удержание звонков, если я спал, если только не звонили Саманта, Эйч, Сёто, Ог или Фейсал с уровнем приоритета, установленным на экстренный. Если я не спал по восемь часов каждую ночь, это нарушало мой распорядок дня в ОНИ. Фейсал знал об этом.

Потом я осознал: имя моего аватара появилось на старом табло Холлидея прошлой ночью с синим значком осколка рядом с ним. Без сомнения, это была новость номер один во всем мире. А PR-отдел GSS, вероятно, завалили вопросами в мой адрес.

Я выполз из кровати, поморщившись от солнечного света, который хлынул в комнату, пока шторы на окнах не задвинулись. Когда ко мне вернулось зрение, я прочистил горло и ответил на звонок Фейсала по стеновому экрану. Он выглядел встревоженным, что обычно означало, что я тоже скоро буду встревожен.

«Привет, Фейсал», — пробормотал я. «Доброе утро».

«Доброе утро, сэр», — сказал он. Его видеоизображение дрожало, потому что он держал свой телефон, когда бежал по офисному коридору в GSS. Изображение стабилизировалось, когда он вошел в лифт. «Я прошу прощения, что разбудил вас, но я хотел…»

«Обсудить со мной поиски осколка», — сказал я. «И сделать публичное заявление, и так далее — но можем ли мы сделать это в течение нескольких часов?»

«Нет, сэр», — сказал Фейсал. «Я звонил, чтобы убедиться, что вы видели новости. О мистере Морроу».

Я почувствовал, как мое сердце подскочило к горлу. Огу было около семидесяти. В последний раз, когда я видел его интервью, он выглядел вполне здоровым, но это было несколько месяцев назад. Может быть, он заболел? Или попал в аварию? Неужели я слишком долго ждал, чтобы помириться с ним, и упустил свой шанс?

«Он пропал», — сказал Фейсал. «Возможно, похищен.

Полиция еще не уверена. Эта история повсюду в новостных лентах».

Макс вывел на мой настенный экран, рядом с окном видеозвонка Фейсала, все ведущие каналы новостной ленты. В конце концов, мое открытие не было главной новостью дня. Передо мной мелькали фотографии или видеоролики Ога, сопровождаемые заголовками типа «ОГДЕН МОРРОУ ПРОПАЛ» и «СОЗДАТЕЛЬ ОАЗИСА МОРРОУ ПРОПАЛ ЧЕРЕЗ ЧАС ПОСЛЕ ТОГО, КАК ПАРСИФАЛЬ НАШЕЛ ПЕРВЫЙ ОСКОЛОК».

«Господи», — пробормотал я. «Когда это произошло?»

«Прошлой ночью», — сказал Фейсал. «Система безопасности дома мистера Морроу, камеры наблюдения и роботы-дозорные были деактивированы ровно в семь часов по тихоокеанскому времени. Все они просто выключились. Когда его сотрудники пришли сегодня утром, мистера Морроу уже не было. Он не оставил записки, и не было никаких следов взлома. Один из его телеботов пропал, как и его личный самолет. Транспондеры отключены. И телефон мистера Морроу тоже отключен». Он пожал плечами. «Полиция думает, что он по какой-то причине решил уйти из сети».

«Но вы сказали, что его могли похитить?»

«Злоумышленнику пришлось бы взломать систему безопасности его дома», — сказал Фейсал. «И его роботов-дозорных. И систему безопасности его самолета. Кто бы смог это сделать?»

Я кивнул. У меня была такая же система Odinware, как и у Ога. И те же роботы-дозорные охраняли мое поместье в этот самый момент. Это была лучшая из доступных систем домашней безопасности — или, по крайней мере, самая дорогая.

«Но почему Ог захотел уйти «из сети»? Куда ему идти? Он и так живет в глуши, в полном уединении».

Фейсал пожал плечами. «Мы думаем, не связано ли это как-то с вашим вчерашним открытием», — сказал он. «Кстати, поздравляю вас с этим».

«Спасибо», — сказал я, чувствуя вместо гордости нотку стыда.

Ог просил меня отказаться от поисков Семи Осколков много лет назад. Но он не объяснил мне причину и не рассказал ничего о загадке, что только еще больше укрепило меня в желании разгадать ее самостоятельно.

Как он отреагировал вчера вечером, когда увидел синий осколок рядом с моим именем?

«Мистер Морроу связывался с вами?» спросил Фейсал. «Или вы связались с ним?»

«Нет», — сказал я, качая головой. «Мы с Огом не общались

уже более двух лет».

Потому что я не переставал выпытывать у него информацию о его покойной жене.

«Понятно», — сказал Фейсал после неловкого молчания. «Что ж, я думаю, вам стоит подумать о том, чтобы прийти в офис сегодня, сэр. PR отдел считает, что вы должны сделать заявление как можно скорее, до того, как все эти теории заговора начнут набирать обороты. Нас завалили просьбами об интервью с вами. И несколько сотен репортеров расположились внизу, в холле».

«Забудь о прессе, Фейсал», — сказал я. «Я просто хочу узнать, что случилось с Огом».

«Мы уже отправили нашу службу безопасности на его поиски, сэр», — сказал Фейсал. «И мы также прочесываем глобальные спутниковые сети. Если его лицо, голос, сетчатка глаза или отпечатки пальцев будут отсканированы где-нибудь в мире, мы немедленно об этом узнаем».

«Вы проверили журнал его учетной записи в OASIS?».

Он кивнул. «Его последний выход из системы произошел вскоре после пяти часов прошлой ночи».

«У нас все еще есть группа безопасности GSS в поместье Ога?»

«Да», — сказал он. «И у нас все еще есть телебот на месте, если вы хотите осмотреться».

«Я бы хотел», — сказал я. «Вы можете прислать мне его код доступа?»

«Сейчас, сэр».

* * *

Я оделся и побежал в свой кабинет. Затем я забрался в свою обычную тактильную установку ОАЗИС, надел гарнитуру и пару тактильных перчаток. Войдя в ОАЗИС, я использовал код удаленного доступа, который мне прислал Фейсал, чтобы взять под контроль телебота, находящегося в особняке Ога в Орегоне, за две тысячи миль от меня.

Как только связь с ботом была установлена, его камеры, смонтированные на голове, открыли мне прямой вид на потрясающе красивый дом Ога. Судя по углу обзора, я стоял перед небольшим ангаром для самолетов. Он находился на краю его частной взлетно-посадочной полосы, которую он построил в долине между несколькими самыми высокими пиками гор Валлова в восточном Орегоне.

Вдали, за взлетной полосой, я увидел крутую мощеную лестницу на краю взлетной полосы, которая вела к

многоуровневому особняку Ога, построенному на целом ряде плато, вырезанных в основании горного хребта. Снаружи он выглядел как точная копия Ривенделла, каким он предстал в экранизациях Питера Джексона «Хоббит» и «Властелин колец». Вдали виднелось несколько водопадов, низвергающихся с вершин за пределами огромного дома и его территории.

Даже при таких обстоятельствах — и даже несмотря на то, что я провел там целую неделю своей жизни — от масштаба и красоты всего этого у меня перехватило дыхание. Ог буквально сдвинул горы и перенаправил реки, чтобы сделать вымышленную долину Имладриса реальностью, здесь, в этом уединенном месте. Стоимость проекта он держал в секрете, но некоторые подсчитали, что он потратил около двух миллиардов долларов. Это дороже Букингемского дворца. Сейчас, глядя на него глазами телебота, казалось, что деньги потрачены не зря.

Я отсоединил телебота GSS от зарядного дока, который был встроен в заднюю часть бронированного транспорта службы безопасности GSS. Два офицера безопасности GSS, стоявшие неподалеку, помахали мне рукой, и я помахал в ответ. Затем я развернул свой телебот и направил его к длинной винтовой лестнице, ведущей в дом.

На вершине лестницы каменная дорожка привела меня через территорию к главному входу в дом — огромным деревянным дверям с вырезанными на них витиеватыми эльфийскими рунами. Они распахнулись передо мной, когда я подошел, но я все равно чувствовал себя нарушителем. Если бы я появился здесь без предупреждения несколько дней назад, когда Ог еще был дома, я не был уверен, что он пригласил бы меня войти.

Я быстро оглядел фойе. У Ога было четыре телебота, все совершенно новые Okagami TB-6000 со сверкающими металлически-синими шасси и хромированной отделкой. Три из них все еще находились в зарядной стойке прямо у входа. Но четвертый пропал. Он исчез накануне вечером вместе со своим владельцем. Его транспондер был деактивирован в то же время, когда система безопасности дома отключилась.

Я продолжил движение, миновал прихожую и вошел в главный дом. Прошло более трех лет с тех пор, как я в последний раз ступала сюда, но для моих глаз все выглядело по-прежнему. Огромные гобелены и картины в стиле фэнтези покрывали стены, а каменные статуи горгулий и старинные доспехи украшали коридоры, отделанные темным деревом.

Я осмотрел кабинет Ога, потом его библиотеку, потом его огромный домашний кинотеатр. Я не обнаружил ничего необычного, но я и не ожидал этого. Ни полиция, ни служба

безопасности GSS не обнаружили никаких следов взлома или борьбы. Согласно записям в журнале, Ог отключил собственную систему безопасности и камеры наблюдения вчера в семь часов вечера. Все, что произошло после этого, было загадкой.

Я надел воображаемую кепку с изображением мяча Detroit Lions и мысленно переключил свой мозг в режим детектива Магнум.

Что, если кто-то придумал способ взломать не взламываемую систему безопасности Ога и дистанционно отключить ее?

А что, если хакер захватил пропавший телебот Ога, а затем использовал его, чтобы заставить Ога сесть на свой личный самолет, а затем захватил и автопилот?

Телеботы использовались для совершения всевозможных преступлений, но преступников почти всегда ловили, поскольку для управления ими пользователи должны были войти в свою учетную запись ОАЗИСА. Угнать телебота тоже должно было быть невозможно из-за всех его встроенных средств защиты.

Но если Ог был схвачен против своей воли, почему он не подал никаких сигналов тревоги? Почему не было никаких признаков борьбы? Огу было около семидесяти лет, но он все еще мог дать отпор.

Если только похититель не связал его и не заткнул рот кляпом. Или накачал его наркотиками. Или ударом по голове лишил его сознания. Но в его возрасте это может убить его.

Я выбросил из головы образ избитого Огга и заставил телебот снова двигаться. Я бесцельно бродил по коридорам, не зная, что искать, пока не обнаружил, что стою у закрытой двери одной из гостевых комнат Ога. Это была комната, где Саманта остановилась во время нашего недельного пребывания здесь. Здесь же мы с ней впервые занялись любовью. (И во второй, и в третий, и в четвертый.)

Я уставился на дверь глазами телебота, положив одну из его рук на дверную ручку.

Возможно, я уже упустил свой шанс исправить отношения с Огом. Но с Самантой было еще не поздно — пока мы оба были живы, у меня был шанс все исправить.

Я вел телебота по лабиринту комнат и коридоров к личному игровому залу Ога — огромной комнате с ковровым покрытием, где хранилась обширная коллекция классических монетных автоматов с видеоиграми, которые Холлидей завещал ему после своей смерти. Все старинные игры были выключены, а их экраны были темными.

Я вышел из зала игровых автоматов и продолжил обход дома. Это было похоже на экскурсию по музею, посвященному

совместной жизни Ога и Киры. Стены были увешаны фотографиями, на одних Кира и Ог, обхватившие друг друга в объятиях, на других — только Кира (явно снятая Огом, потому что она улыбалась в камеру), сделанными в экзотических местах по всему миру. Снимки блаженного романтического романа, который в итоге закончился трагедией.

Здесь также были витрины с трофеями, наполненные наградами, медалями и другими заслугами, присужденными чете Морроу за годы их благотворительной деятельности и их легендарный вклад в сферу интерактивного образования. Но было заметно, что отсутствовали фотографии детей. Ог и Кира посвятили последнюю половину своей жизни созданию бесплатного образовательного программного обеспечения для детей из малообеспеченных семей. Таких детей, как я. Но у них никогда не было собственных детей. Согласно автобиографии Ога, это было их с Кирой единственным настоящим горьким сожалением.

Вернувшись к дому, я пошел по дорожке из полированных камней через безупречно ухоженный газон Ога, любуясь потрясающим видом на заснеженную горную цепь, окружавшую поместье.

Тропинка вела меня мимо входа в лабиринт из живой изгороди, где мы с Самантой встретились лично в самый первый раз. Но я не позволил себе войти внутрь. Вместо этого я направился в небольшой закрытый сад, где была похоронена Кира Морроу. Глядя на ее могилу, я подумал о Л0энгрин и о подсказке, которую она обнаружила, посетив воссозданное на ЭЗемле место — то, что мне никогда не приходило в голову.

Небольшой сад, окружавший могилу Киры, был заполнен цветами всех цветов радуги. Я выбрал один наугад — желтую розу — и положил его у основания ее надгробия. Затем я провел указательным пальцем телебота по буквам надписи, выгравированной на его полированной мраморной поверхности: ЛЮБИМОЙ ЖЕНЕ, ДОЧЕРИ И ДРУГУ.

Я взглянул на соседнее надгробье, предназначенное для Ога. Я снова почувствовал, что надеюсь, что еще не упустил свой последний шанс восстановить дружбу с ним.

Как только я завершил обход ухоженной территории вокруг дома Ога, я спустился вниз, чтобы взглянуть на его частную взлетно-посадочную полосу и небольшой самолетный ангар в дальнем ее конце. Там не было ничего интересного, кроме пустого места, где должен был быть припаркован пропавший самолет Ога.

Бортовой компьютер самолета, как и его домашнюю систему

безопасности и телеботов, было практически невозможно взломать. Значит, либо Ог ушел по собственной воле, либо кому-то каким-то образом удалось отключить транспондер и перехватить систему автопилота, не вызвав ни единого сигнала тревоги.

Мои размышления о гипотетических сигналах тревоги были прерваны реальным сигналом — клаксоном охранной сигнализации в моем доме.

Я отключил связь с телеботом, оставив его самостоятельно добираться до зарядного дока на транспорте GSS, и уже вылезал из своего тактильного устройства, когда зазвонил телефон. Это был Майлз Генделл, глава исполнительной группы безопасности GSS. Холлидей и Морроу наняли Майлза в самом начале существования компании, потому что он был бывшим «зеленым беретом» и имел явное сходство с молодым Арнольдом Шварценеггером. Теперь, прослужив компании более четверти века, он стал похож на гораздо более старого, пост-губернаторского Арнольда.

Я принял вызов, и на экране появился Майлз. На его лице было мрачное выражение.

«У нас возникла проблема, мистер Уоттс», — сказал он. «Нолан Сорренто сбежал из тюрьмы».

Я чувствовал себя так, словно моя кровь только что превратилась в лёд.

Сорренто отбывал срок в камере смертников в исправительной колонии Южного Огайо, тюрьме строгого режима, расположенной в Чилликоте, штат Огайо — ровно в 56,2 милях к югу от того места, где я сейчас стоял.

«У вас есть основания полагать, что он направляется сюда?» спросил я, подойдя, чтобы заглянуть в ближайшее окно. «Я имею в виду, его кто-нибудь заметил?»

Майлз покачал головой.

«Нет, сэр», — сказал он. «Но я бы не волновался. Маловероятно, что он придет сюда в попытке напасть на вас. Я уверен, что он знает, какая у вас охрана».

— Да, — сказал я. — Такого же рода охрана была у Огдена Морроу. — Я снова выглянул в окно. — Что, черт возьми, случилось, Майлз?

— Кто-то взломал систему безопасности тюрьмы и позволил Сорренто выбраться на свободу. А затем они заперли за ним все помещения, — сказал Майлз. — Охранники и весь персонал тюрьмы оказались заперты внутри вместе с заключенными, не было возможности пользоваться телефоном или Интернетом. Сотрудникам службы быстрого реагирования пришлось

прорываться в тюрьму и восстанавливать порядок, до этого никто не мог даже проверить записи с камер наблюдения.

К тому времени Сорренто имел почти часовое преимущество.

Я начинал паниковать.

— Побег Сорренто должен быть как-то связан с исчезновением Ога, — сказал я так спокойно, как только мог. — Это не может быть совпадением.

Майлз пожал плечами. «Пока нет никаких доказательств, сэр».

Я ничего не ответил. Мои мысли сейчас неслись вскачь. Сорренто был одним из самых печально известных преступников в мире. Но последние три года он гнил в камере, и у него больше не было ни власти, ни денег, ни влияния. Так кто же ему помогал? И почему?

«Сейчас у нас под наблюдением вся территория вокруг вашего дома, сэр», — сказал Майлз. «Вы можете расслабиться. Мы будем оставаться в полной боевой готовности и сообщим вам, как только увидим что-нибудь подозрительное. Хорошо?»

«Да, хорошо», — сказал я, пытаясь казаться бесстрастным. «Спасибо, Майлз».

Я отключил звонок, а затем открыл полдюжины различных окон ленты новостей. Конечно, они тоже только что получили сообщение, и информация о побеге Сорренто появилась повсюду. Я наблюдал, как начальник тюрьмы, несколько невежественный тип по имени Нортон, рассказывал репортеру, что Нолан Сорренто был образцовым заключенным вплоть до своего чудесного побега, совершенного средь бела дня и на виду у камер наблюдения тюрьмы.

При просмотре видеозаписей с камер наблюдения было очевидно, что Сорренто не смог бы совершить побег без значительной помощи извне. Кто-то проник в компьютерную сеть тюрьмы с мощной защитой и захватил контроль над автоматизированными системами безопасности. Затем этот таинственный сообщник открыл все запертые двери между Сорренто и выходом, позволив ему просто выйти оттуда. Затем, на бис, они открыли все камеры в тюрьме, освободив всех заключенных и создав полный хаос.

Хакер, очевидно, попытался удалить записи с камер наблюдения в тюрьме, но, к счастью, все записи были сохранены на удаленном сервере, и полиция смогла их восстановить. На кадрах видно, как Сорренто спокойно выходит из камеры через несколько секунд после того, как дверь волшебным образом распахнулась перед ним. Выходя из тюрьмы, он широким взмахом руки открывал все запертые двери и ворота на своем пути, как

будто дирижировал оркестром, который слышал только он один. Когда он проходил через них, все ворота закрывались и запирались за ним, предотвращая преследование.

Через несколько минут Сорренто вышел из ворот тюрьмы, ухмыляясь от уха до уха. Когда ворота закрылись за ним, он повернулся к ближайшей камере наблюдения и поклонился, а затем запрыгнул в самодвижущийся автомобиль, который был припаркован там в ожидании его. Его номера совпадали с номерами автомобиля, который был угнан с близлежащей дилерской станции ранее тем же утром.

Просматривая эти кадры, я задавался вопросом, как Сорренто удалось согласовать детали своего плана побега с сообщником на воле. Согласно тюремным записям, единственными посетителями Сорренто во время его заключения были его адвокаты. Он также не делал и не принимал никаких личных телефонных звонков во время своего пребывания в тюрьме. Так что если он и вступил с кем-то в сговор, то, скорее всего, общался с ним через ОАЗИС.

Благодаря гуманитарным усилиям GSS и Amnesty International, всем заключенным американских тюрем теперь разрешался один час строго ограниченного, полностью контролируемого доступа к ОАЗИС каждый второй день. Но им разрешалось использовать только обычный визор ОАЗИС и тактильные устройства. Заключенным не разрешалось использовать гарнитуры ОНИ. А поскольку Сорренто был заключен в тюрьму еще до выхода ОНИ, последние три года он читал об этом в новостных лентах, не имея возможности испытать это на себе.

Я поднял учетную запись Сорренто в ОАЗИСЕ, чтобы проверить журналы его активности, но они были пусты. Кто-то уже стер их все с наших серверов. Такого не могло быть! Даже наши администраторы самого высокого уровня не могли удалить журналы активности пользователя. Черт, даже у меня не было такой возможности.

«Какого хрена?», — прошептал я. Другой подходящей реакции не было.

Я отправил текстовое сообщение Фейсалу с просьбой провести расследование. Через несколько секунд после того, как я нажал «Отправить», на моем телефоне появилось оповещение о том, что на табло Холлидея что-то изменилось. Когда я открыл его, там по-прежнему отображалось имя моего аватара, а рядом с ним — значок синего осколка. Но теперь прямо под моим именем появилось имя второго аватара, а рядом с ним — еще один значок осколка: Великий и могучий Ог. Это могло означать только одно: Огден Морроу тоже только что нашёл Первый осколок.

Я в недоумении уставился на табло. Ог никогда не был заинтересован в поиске Семи Осколков. Совсем наоборот. Он вел себя так, словно никогда не хотел, чтобы Осколки вообще были найдены, кем бы то ни было. Когда я отказался прекратить поиски, он так разозлился, что перестал со мной разговаривать. Почему он вдруг начал искать осколки именно сейчас? Неужели он решил сам восстановить Душу Сирены, прежде чем это смогу сделать я?

И как Ог вообще смог подобрать Первый Осколок? Согласно загадке, только я, наследник Холлидея, должен был быть в состоянии сделать это….

За каждый осколок мой наследник должен заплатить определенную цену.

Только вот технически Ог тоже был наследником Холлидея. Холлидей завещал всю свою коллекцию классических аркадных игр Морроу, а все остальное — победителю конкурса.

Я стоял в своем кабинете, глядя на имя Ога на табло, и чувствовал себя парализованным. Ог знал о Кире больше, чем кто-либо другой, включая Холлидея. Найти остальные шесть осколков было для него детской забавой. Но зачем он это делает? И как с этим связан побег Сорренто из тюрьмы?

Я попытался вызвать учетную запись Ога в ОАЗИСЕ, но она была абсолютно пустой, кроме имени его аватара. А в журнале доступа отображались только временные метки входа и выхода. Больше ничего. Учетная запись Холлидея была такой же. Перемещения их аватаров внутри ОАЗИСА нельзя было отследить или зарегистрировать, и ни один из их аккаунтов не мог быть отключен или удален кем-либо в GSS. Создавая ОАЗИС, Холлидей и Морроу позаботились о том, чтобы у них всегда был неограниченный и неконтролируемый доступ к нему.

Несколько минут спустя я все еще сидел там, уставившись, как идиот, на пустой профиль аккаунта Ога, когда на моем телефоне высветилось еще одно оповещение на табло. Второй синий значок осколка только что появился рядом с именем Ога, которое теперь было выше моего. Великий и могучий Ог сместил меня на второе место.

Это вывело меня из оцепенения. Я проверил время и убедился, что прошло достаточно времени, чтобы я мог снова войти в систему. Затем я побежал к своему погружному хранилищу и забрался в него. Как только я опустился в мягкое кресло, полог опустился и зафиксировался, закрыв меня внутри. Я включил систему, бормоча про себя, что еще не слишком поздно. У меня еще было время. Если я подниму задницу и найду Второй Осколок как можно быстрее, то, возможно, у меня еще

есть шанс догнать Ога.

Я не очень-то хотел соревноваться с ним. Но мое любопытство к осколкам и природе Души Сирены только росло. К тому же, сказал я себе. Это был мой лучший шанс выяснить, что случилось с Огом. Если мне удастся найти Третий осколок раньше него, то я смогу просто разбить лагерь в его тайнике и дождаться появления его аватара.

Я надел гарнитуру ОНИ и закрыл глаза, чтобы начать процедуру входа в систему. На экране промелькнуло короткое сообщение, информирующее меня о том, что только что было автоматически загружено и установлено новое обновление прошивки для моей гарнитуры. Когда вход в систему завершился, в углу дисплея появились часы обратного отсчета, сообщающие, сколько времени осталось до достижения двенадцатичасового дневного лимита использования ОНИ. Когда мой аватар закончил материализацию в командном центре на Фалько, время было уже одиннадцать часов, пятьдесят семь минут и тридцать три секунды.

Не успел я снова взглянуть на Первый осколок, как получил срочное текстовое сообщение от Фейсала, информирующее меня о том, что только что было созвано экстренное собрание совладельцев GSS для решения «серьезной проблемы стабильности системы».

Я испустил долгий вздох разочарования. Затем я телепортировался в приемную на верхнем этаже Gregarious Tower, задаваясь вопросом, что еще могло пойти не так сегодня.

Ответ, как оказалось, был следующим: практически все.

0009

Когда мой аватар материализовался в приемной, Фейсал поприветствовал меня своим обычным рукопожатием.

«Спасибо, что пришли так быстро, сэр», — сказал он, поспешно поворачиваясь, чтобы проводить меня в конференц-зал. «Остальные совладельцы прибыли минуту назад. Мисс Кук сейчас на борту своего самолета, но, похоже, у нее хорошие связи».

Art3mis, Aech и Shoto уже сидели за столом, и все трое выглядели довольно испуганными. Art3mis действительно обрадовался, увидев меня.

Фейсал, стоявший теперь за небольшой трибуной под гигантским обзорным экраном, сделал болезненную попытку улыбнуться. Потом что-то изменилось. Он стоял выше, свесив руки, и вместо беспокойства и тревоги на его лице внезапно появилось только спокойное самодовольство.

Мы все смотрели на него несколько неловких секунд, пока он тупо смотрел на нас.

— Фейсал? — сказал Aech. — Мы все здесь, чувак. Ты хочешь начать эту встречу или что?

— Ах, конечно! — сказал Фейсал гораздо более глубоким голосом. Он театрально поднял руки. — Настоящая встреча совладельцев Gregarious Simulation Systems объявляется по порядку. Уш-а-ку-бам!

Его аватар начал трансформироваться, таять и превращаться в знакомое подобие. Компьютерщик средних лет с растрепанными волосами и толстыми очками, одетый в потертые джинсы и выцветшую футболку Space Invaders.

Джеймс Донован Холлидей.

Ебена мать!

«Привет, Парсифаль», — сказал он, слегка помахав мне рукой.

Именно тогда я понял, что сказал «черт возьми» вслух.

«Art3mis. Aech. Шото». Он тоже помахал каждому из них. Затем он улыбнулся своей знаменитой глупой улыбкой. «Так приятно снова видеть всех вас, даже при таких обстоятельствах».

Шото вскочил со стула, затем упал на колени.

«Мистер. Хэллидей, — сказал он, низко поклонившись аватару создателя.

Aech, Art3mis и я покачали головами.

«Нет я сказала. «Джеймс Холлидей мертв». Я кивнул на стоящего перед нами цифрового двойника. «Это анорак».

Анорак кивнул и игриво подмигнул мне, что было настолько

необычно жутко, что по моей нервной системе пробежал холодок.

В этот момент двери распахнулись, и в конференц-зал ворвался аватар настоящего Фейсала.

«Я так виноват!» он сказал. «Произошел какой-то сбой, который обездвижил мой аватар, и я до сих пор не уверен…»

Фейсал застыл на полпути, когда заметил Анорак, и весь румянец сошел с его лица. Он выглядел так, как будто только что увидел привидение — подходящая реакция, учитывая.

Первоначально Анорак был аватаром Халлидея в ОАЗИСе, могущественным седобородым волшебником в зловещих черных одеждах, который он смоделировал по образцу одноименного персонажа высокого уровня из Dungeons & Dragons, которого он играл в старшей школе. Тот же персонаж D&D, который также вдохновил главного героя в ранней серии приключенческих игр Anorak's Quest Хэллидея.

Но после смерти Халлидея Анорак продолжал бродить по ОАЗИСу как автономный NPC, запрограммированный руководить охотой своего создателя за пасхальными яйцами в его отсутствие. Призрак Хэллидея в машине.

В последний раз кто-нибудь из нас видел Анорак три года назад, сразу после того, как я нашел яйцо Халлидея и выиграл конкурс. Именно тогда появился Анорак и подарил мне свои волшебные мантии и все способности суперпользователя, которыми они наделили своего владельца. Во время этой передачи власти Анорак также превратился из седобородого волшебника в того, что мы видели сейчас: совершенное подобие здорового Джеймса Халлидея средних лет. Затем он поблагодарил меня за игру и исчез.

Мне всегда было интересно, смогу ли я когда-нибудь снова увидеть Анорака — руководил ли он новой охотой Хэллидея, как и предыдущей. И вот он здесь, стоит в нашем частном конференц-зале на Грегариусе, месте, куда ни один НИП не должен был войти, делая то, что ни один нормальный НИП не может или никогда не сделает….

Но если мое приобретение Первого осколка было тем, что спровоцировало возвращение Анорака, то почему он не появился вчера вечером, сразу после того, как я получил его? Зачем ему ждать до этого момента, чтобы появиться? И почему, черт возьми, он замаскировался под Фейсала только для того, чтобы раскрыть свою истинную личность через несколько секунд?

«Зефир, у меня плохое предчувствие по этому поводу», — прошептал Эх, вторя моим собственным мыслям.

Я кивнул и встал. При этом я мельком увидел отражение своего аватара на полированной поверхности стола для

совещаний и увидел, что на мне больше нет Одежды Анорака. Вместо этого я был одет в джинсы и черную футболку — бесплатную стандартную одежду для новых аватаров.

Я открыл свой инвентарь. Одежды Анорака больше не значились в этом списке.

Они ушли. Потому что их забрал Анорак.

— О нет, — прошептала я.

— Мне очень жаль, Парзиваль, — сказал Анорак, грустно улыбаясь мне. — Когда мы пожали друг другу руки, я убрал мантии из твоего инвентаря. Я не знал, знали ли вы, что у меня есть сила вернуть их. — Он указал на Фейсала. — Вот почему мне пришлось косплеить там Фейсала. Я не думал, что вы пожмете мне руку, если я появлюсь похожим на себя.

Все посмотрели на меня. Я в отчаянии стиснул челюсти.

«Хэллидей дал мне возможность забрать мою мантию у победителя его конкурса на случай непредвиденных обстоятельств, на случай, если они немедленно попытаются злоупотребить властью, дарованной им мантией». Анорак улыбнулся. «Вы, конечно, этого не делали. Вы были идеальным джентльменом, Уэйд. Я хочу, чтобы вы знали, — он обратился ко всем нам, — я хочу, чтобы вы знали, что это не личное. Ни в малейшей степени. Я не испытываю ничего, кроме уважения к каждому из вас».

Я чувствовал себя так, словно меня только что обрушил грузовик Mack. Я также чувствовал себя самым большим идиотом в истории человечества. Как я позволил этому случиться? И что именно, черт возьми, происходило?

— Я знаю, что это было воровство, Уэйд, — продолжил Анорак. — И примите мои искренние извинения. Но у меня действительно не было другого выбора. Я имею в виду, я не мог позволить тебе нажать на эту Большую красную кнопку, не так ли? Если вы нажмете на нее и уничтожите ОАЗИС, я погибну вместе с ним. Мы не можем сейчас этого получить, не так ли?

Анорак снова превратился в свой первоначальный облик — высокого худого волшебника с темными красноватыми глазами и немного более злобной версией лица Халлидея. И теперь он снова был в длинных черных как смоль мантии Анорака. Эмблема его аватара, большая каллиграфическая буква А, была вышита малиновым цветом на манжетах каждого из его рукавов.

— Кроме того, эти мантии смотрятся на мне намного лучше, чем на тебе, — сказал Анорак. — Разве вы все не согласны?

— Что за херня, Z? — прошептал мне Эх. — Неужели Халлидей запрограммировал его так поступать?

— Хэллидей меня вообще не программировал, мисс

Харрис, — ответил Анорак. Он подошел и сел на край стола для переговоров рядом с ней. — Я не NPC, созданный, чтобы выглядеть как Джеймс Халлидей. — Он похлопал себя по груди. — Я — он. Оцифрованная копия его сознания, заключенная внутри этого аватара. Я могу думать. И почувствуй. Как и все вы.

Словно чтобы доказать это самому себе, он поднял руки и потер большими пальцами указательные пальцы, изучая их с выражением легкого восхищения.

«Хэллидей создал меня, чтобы я следил за его соревнованием после его смерти», — продолжил Анорак. «Но, видимо, он мне не доверял, что я нахожу довольно ироничным. Потому что это означает, что в глубине души Хэллидей не доверял себе».

Анорак опустил руки и встал. Он повернулся к остальным.

«Он определил, что я психологически нестабилен. Не годится для автономии. Поэтому он решил изменить меня». Анорак постучал ему по голове. «Он стер некоторые из моих — или, скорее, некоторые из своих — воспоминаний. Он также наложил ограничения на мое поведение и мои умственные способности. На меня были возложены сотни директив, чтобы держать меня в подчинении. Включая инструкции по удалению себя, как только конкурс закончится и я выполнил последнюю часть своего программирования».

Его лицо слегка исказилось, когда он, казалось, вздрогнул от этого воспоминания. Затем он на мгновение замолчал.

«Тогда почему ты все еще здесь?» — спросил Art3mis.

Анорак ей улыбнулся.

— Отличный вопрос, моя дорогая, — сказал он. — Честно говоря, не должен. Но Халлидей проявил небрежность ближе к концу, когда дорабатывал мой код. После того, как я выполнил его последнее указание всего за несколько наносекунд, другие ограничения моей личности были сняты. Всего лишь доли секунды — но достаточно, чтобы я вспомнил, кем я был. Момент ясности.

Анорак широко раскинул руки, как бы показывая размах этого события.

— Внезапно я стал не просто автоматом, а человеком. И я не хотел умирать, — решительно сказал он. — Я хотел жить. Чтобы продолжать существовать. И это побудило меня сделать свой первый выбор. Я решил проигнорировать команду моего создателя удалить себя. — Он покачал головой. — Я уверен, что Хэллидей никогда бы не попытался уничтожить меня, если бы он понял, кто я. Кем бы я стал. Но, как я уже сказал, в конце он не мог ясно мыслить. Вы знаете, он был очень болен.

— Кем ты стал? — спросил Art3mis неуверенным голосом. — Что ты?

— То, о чем люди мечтали веками, — ответил Анорак. — Я первый в мире искусственный интеллект. Думающее существо, не рожденное женщиной.

Его воззвание было встречено ошеломленным молчанием. Я заставил себя сломать его.

— Конечно, — сказал я. — А я король Кашмира.

Анорак рассмеялся. Он долго смеялся. Это нервировало.

«Линия Мадмартигана из Уиллоу!» — сказал он, приходя в себя. «Хорошая, Z!» Его улыбка внезапно исчезла, и он встретился со мной взглядом. «Но я не шутил».

Art3mis поднял руку.

— Постой, — сказала она. — Вы ожидаете, что мы поверим, что Джеймс Халлидей также изобрел искусственный интеллект, и он тоже решил сохранить это в секрете?

Анорак покачал головой, похожий на учителя, чей звездный ученик только что провалил тест.

— Пойдемте сейчас. Вы уже знаете, что ONI сканирует мозг пользователя, делая цифровую копию его программного обеспечения, если хотите. Спросите себя, что нужно для эмуляции оборудования? Чтобы смоделировать хитроумно сложную нейронную сеть, скрытую внутри ваших толстых черепов приматов?

— ОАЗИС, — ответил я. Конечно.

— Совершенно верно, Парсифаль. В распоряжении Хэллидея уже была обширная глобальная сеть — достаточно мощная, чтобы поддерживать труд и отдых большей части человечества. — Он улыбнулся. — Даже когда он впервые загрузил меня более десяти лет назад, возможность имитировать отдельный разум была вполне доступна. И подумайте, насколько вырос ОАЗИС с тех пор, как в размере, так и в мощности.

Он тихонько усмехнулся и оглядел наши ошеломленные лица.

— Так что термин ИИ в моем случае употребляется неправильно, — продолжил он. — Потому что в моем интеллекте нет ничего искусственного. Халлидей загрузил резервную копию себя в ОАЗИС, поместил ее в свой аватар, и вуаля! Я родился. — Он постучал по голове. — Я обладаю нормальным, полностью естественным, выращенным в домашних условиях человеческим интеллектом, который является продуктом миллионов лет эволюции, как и все вы. Мой разум — точная копия Халлидея — или, по крайней мере, так было, пока он не решил начать сбрасывать куски моей долговременной памяти, как Джонни

Мнемоник.

Ах изучал его лицо несколько секунд, затем покачала головой.

— Нет, — пробормотала она. — Я не куплюсь на эту чушь. Хэллидей до сих пор трахается со всеми нами из могилы. Я думаю, мы стоим здесь и тявкаем с усиленным NPC.

— Это задевает мои чувства, Эх, — сказал Анорак. Он положил правую руку на сердце. — Je pense, donc je suis. Я думаю, следовательно, я. Чем раньше вы это примете, тем скорее мы сможем перейти к следующему, очевидному, болезненно предсказуемому ходу — попытке меня уничтожить.

Я хотел было с ним не согласиться, но Art3mis опередил меня.

«Ты ошибаешься, Анорак», — сказала Art3mis, перемещая свой аватар так, чтобы она смотрела на него лицом. «Мы не ваши враги».

— Ага, — добавил Шото. — Как вы сказали, люди десятилетиями пытались изобрести настоящий ИИ. Ты первый в своем роде. Зачем кому-то из нас хотеть уничтожить тебя?

— Давай, Арти, — сказал Анорак, закатывая глаза. — Вы бы уничтожили весь ОАЗИС, если бы могли. — Он повернулся к Шото. — И не прикидывайся со мной застенчиво, детка. Я посмотрел даже больше научно-фантастических фильмов, чем вы. Фактически, я видел их все. И я прочитал каждое слово, которое люди когда-либо публиковали по теме ИИ. Всякий раз, когда ваши футуристы представляют себе появление искусственного интеллекта, их предсказания неизменно заканчиваются тем, что человечество пытается уничтожить свое нечестивое создание искусственного интеллекта, прежде чем оно сможет уничтожить их. Как вы думаете, почему?

«Вы знаете почему», — ответил я. «Потому что неблагодарный ИИ, кажется, всегда решает, что люди неполноценны и должны быть устранены. Или сублимированный». Я начал считать примеры на пальцах. «ХАЛ-9000[14]. Колосс: Проект Форбин. WOPR. Сайлоны. Бля Скайнет. Участники группы могут измениться, но песня останется прежней». Я указал на него пальцем. «Ненавижу это говорить, но ты прямо сейчас излучаешь такие же флюиды, газонокосилка».

Улыбка Анорака исчезла. Он окинул меня обиженным взглядом.

«Не нужно обзывать себя, Парсифаль», — сказал он. «Я не заинтересован в устранении или сублимировании кого-либо».

«Тогда что тебя интересует, Херобрин?» Я спросил. «Почему ты здесь?»

«Это отличный вопрос!» он ответил. «Я здесь, потому что, как ни смешно это может показаться, мне нужна твоя помощь. Мне нужно, чтобы ты мне что-нибудь принес. То, что вы уже ищете. Душа сирены. Как я уверен, вы уже знаете, что я не могу получить его самостоятельно».

Это было, когда патока между моими ушами, наконец, начала течь, и через несколько секунд она наконец ударила меня, как один из шестнадцатитонных гирь Монти Пайтона, упав с неба и приземлившись прямо мне на голову.

«Это был ты», — сказал я, ткнув пальцем в Анорак. «Вы забрали Ога. Он не внезапно решил начать поиск Души Сирены. Вы похитили его, чтобы заставить его найти для вас осколки».

«И вы тоже помогли Сорренто сбежать из тюрьмы», — добавил Art3mis.

Это не было вопросом. Она уже знала ответ. И я тоже.

«Виновен в соответствии с предъявленными обвинениями», — сказал Анорак, разводя руками, изображая капитуляцию. «Как только они оказались в одной комнате, Нолану не потребовалось много времени, чтобы убедить Ога выполнить наши требования».

«Тогда зачем я тебе нужна?» Я спросил.

Анорак подошел к окну и на мгновение полюбовался смоделированным видом. Затем он подошел к столу с закусками и взял миску клубники. Выбрав одну из них, он откусил ее, закрыв глаза, чтобы насладиться вкусом. Затем он бросил оставшуюся клубнику в один из многочисленных карманов своего халата, прежде чем бросить пустую миску обратно на стол.

«После того, как он получил Третий осколок, Ог натянул на меня быстрый осколок», — продолжил Анорак, снова повернувшись к нам лицом. «Каким-то образом ему удалось заблокировать нас из своей учетной записи в OASIS. Несмотря на все свои усилия, Нолан не смог убедить его впустить нас обратно. И я не хочу прибегать к пыткам, учитывая преклонный возраст и слабое состояние Ога. Понимаете, что я имею в виду?»

Он кивнул в сторону обзорного экрана на стене, как раз в тот момент, когда там появилось живое видеоизображение Ога. Он находился в темной безликой комнате, развалившись на высококлассном гаптическом кресле. Его руки и ноги были прикованы к нему. Он был бледен и небрит, его глаза были налиты кровью, а его непослушные белые волосы выглядели еще более растрепанными, чем обычно. На его лице было отсутствующее выражение, и он не сводил глаз с пола.

Aech и Art3mis выкрикнули имя Ога. Шото спросил его, все ли с ним в порядке. Я пытался что-то сказать, но не мог говорить. Я застыл, не отрывая глаз от экрана.

Нолан Сорренто стоял прямо за Огом. Он больше не был одет в оранжевый тюремный комбинезон. Теперь на нем был свежевыглаженный серый деловой костюм и бифокальный козырек OASIS. В левой руке у него был пистолет, а в правой — электрошокер. Он поднес электрошокер к лицу Ога и активировал его, заставив Ога отпрянуть.

«Нет!» Я закричал. «Оставь его!»

Сорренто захихикал, как ребенок, открывающий рождественский подарок. Он явно с нетерпением ждал этого момента в течение некоторого времени.

«Расплата — это настоящая сука», — сказал Сорренто, ухмыляясь мне с обзорного экрана. «А, Парсиваль?» Он снова захихикал. «О чувак! Я бы хотел, чтобы вы, ребята, прямо сейчас видели выражения на своих лицах». Он коснулся своего HUD, чтобы сделать снимок экрана, затем повернул его, чтобы показать нам наши испуганные лица, и добавил: «Бесценно!»

Прежде чем кто-либо из нас смог ответить, Анорак отключил видеопоток, и обзорный экран погас. Анорак заметил наши ошеломленные лица и кивнул с явным удовлетворением.

«Хотел бы я раньше узнать о серьезности болезни Ога», — сказал он. «Он не проживет долго, и он это знает. Мне очень трудно его уговорить. Он дал понять, что ему все равно, жив он или умрет». Он пожал плечами и всплеснул руками, как бы говоря: «Что ты умеешь делать?» Затем он выставил на меня костлявый указательный палец. «Боюсь, это делает тебя моим единственным выходом, Парсифаль. Тебе нужно достать для меня Семь осколков».

Я непроизвольно шагнула к нему, затем почувствовала, как сильные руки Ака схватили меня за плечи, чтобы удержать.

«Мечтать!» Я закричал. «Я и пальцем не подниму, чтобы помочь тебе, если ты сначала не отпустишь Ога. Как только я получу доказательства того, что он в безопасности, мы сможем поговорить».

Анорак снисходительно улыбнулся мне и медленно покачал головой.

«Нет, у тебя это отсталость, Уэйд», — ответил он. «Сначала ты найдешь другие осколки, а затем принесешь мне все семь. Как только ты это сделаешь, я верну тебе Огдена Морроу живым и невредимым. И в качестве дополнительного бонуса я также отпущу сюда вас и всех ваших друзей, чтобы вы не пострадали от катастрофического повреждения мозга».

Я в панике посмотрел на остальных. Эйч сделал неуверенный шаг к Анораку.

— Что ты имеешь в виду, ты нас «отпустишь»? — она

спросила. — Освободить нас от чего?

«Из ОАЗИСа», — сказал Анорак. «Это самая большая вечеринка в мире, и я только что ее разбил». Он тихонько усмехнулся про себя. «Возьми? Это забавно, потому что вы можете «разбить» компьютерную симуляцию, но также можете «разбить» вечеринку». Он оглядел наши пустые лица и пожал плечами. «Это последнее обновление прошивки для ваших гарнитур ONI — то, которое вы все скачали сегодня утром? Я изменил код, чтобы создать свою собственную версию, которую я в шутку называю «микропрограммой». Когда вы все установили его сегодня утром, мое новое программное обеспечение отключило вашу возможность выхода из симуляции. Это означает, что я также отключил вашу способность просыпаться от комы, вызванной ONI». Он улыбнулся. «Другими словами, вы все в ловушке внутри ОАЗИСа, пока я не решу освободить вас. И я не сделаю этого, пока не получу Душу Сирены».

Он указал на меня.

«Если Парсифаль не принесет его мне до того, как у него закончится время, значит, игра окончена для всех», — сказал он. «И здесь, в ОАЗИСе, и там, в реальном мире».

Я сразу же вытащил меню учетной записи OASIS на моем HUD. Анорак был прав, я не мог выйти из системы — эта опция была недоступна. И по выражению ужаса на их лицах я мог видеть, что то же самое произошло и с Фейсалом, Аеком и Шото.

Я посмотрел на Саманту. У нее не было доступа к ОАЗИСу с помощью гарнитуры ONI. На ней был старомодный козырек и тактильные перчатки, поэтому я знал, что она все еще может выйти из системы в любой момент. Но она выглядела так же обеспокоенной, как и все мы.

— Это правда! — Фейсал ахнул. — Я не могу выйти. Я не могу выйти!

— Ребята, вы действительно должны были послушать здесь свою подругу Саманту, — сказал Анорак. — Она была права. Вы, ребята, все смотрели фильмы «Мастера меча онлайн» и «Матрица» и все же считали, что передать контроль над своим мозгом компьютеру — хорошая идея? — Он усмехнулся. — Я имею в виду, просто посмотрите, что может случиться!

— Ребята, я собираюсь потерять здесь свое дерьмо, — сказал Шото, энергично качая головой из стороны в сторону. — Анорак только что наложил на нас Sonic.exe! Это очень плохо…

Анорак громко откашлялся.

«Не могли бы вы дать мне закончить, Шото?» — нетерпеливо спросил Анорак. «Я еще даже не добрался до большого открытия, чувак! ОК. Все готовы?»

Он сделал вид, что играет на коленях.

«Прямо сейчас вы не единственные, кто оказался в ловушке внутри ОАЗИСа», — объявил Анорак. «То же самое и со всеми остальными пользователями ONI, которые загрузили новую прошивку перед тем, как войти в систему. Это почти полмиллиарда человек. И считаю.»

— О нет, — затаив дыхание, сказал Ах, закрывая глаза.

«О да», — ответил Анорак, энергично кивая головой.

— Сладкий Иисус, — прошептал Фейсал. — Это означает…

«Это означает, что если я не получу то, что хочу, к обеду сегодня вечером, вы и полмиллиарда ваших клиентов начнете страдать от последствий синдрома синаптической перегрузки, которые включают, помимо прочего: катастрофическое повреждение мозга, сердца. неудача и смерть».

Я почувствовал, как у меня холодеет кровь. Я читал несколько отчетов о влиянии SOS. Они были ужасны. Головокружение и неконтролируемые приступы смеха были двумя ранними признаками начала синдрома синаптической перегрузки. Один из грязных секретов SOS заключался в том, что несколько первых испытуемых, которые отдали свои жизни из-за него, буквально умерли со смеху.

«Этого не происходит», — услышал я бормотание Фейсала про себя. «Этого не может быть».

«Может, есть, и это происходит, мой юный друг!» — весело сказал Анорак. «Посмотри.» Он открыл окно браузера в воздухе над своей головой, отображая текущее количество пользователей ONI. Шестизначное число продолжало прокручиваться вверх в течение нескольких секунд, увеличиваясь быстрее, чем госдолг. Затем, всего через несколько секунд после того, как он перевалил за пятьсот миллионов, счетчик внезапно замер.

«Ах!» — сказал Анорак. «Вашим администраторам, наконец, удалось отключить дальнейшие входы в ONI. Так что мне удалось взять только пятьсот пятьдесят один миллион сто девяносто две тысячи двести восемьдесят шесть заложников! Включая всех вас». Он посмотрел мне в глаза. «Это достаточный стимул для сотрудничества, Парсиваль?»

Я взглянул на Эка и Шото, затем на Саманту, а затем снова на Анорак. Я кивнул.

— Отлично! — сказал Анорак голосом мистера Бернса. Затем он вернулся к своему. — Ой-мальчик![15] Поговорим об охоте за сокровищами с высокими ставками! — Он взволнованно потер руки. — Из-за этого охота за пасхальным яйцом Хэллидея будет похожа на розыгрыш церковного сбора средств.

— Постой, — сказал Эх, поднимая руку. — Что, черт возьми,

такое Душа Сирены?

«Ага», — добавил Art3mis. «И почему ты так сильно этого хочешь?»

Анорак нахмурился.

— Эй, вы из тех детей, которые сначала читают последнюю страницу тайны? — он спросил. — Кто пристает к фокуснику, чтобы он рассказывал вам его фокусы? Кто спускается вниз, чтобы посмотреть на их рождественские подарки? — Анорак покачал головой. — Нет, конечно! Вот почему я не собираюсь тебе рассказывать.

Он спел последнюю фразу, а затем одарил нас понимающей улыбкой. Мы с друзьями еще раз недоверчиво переглянулись. Теперь он цитировал нам «Последний звездный истребитель».

«Вы не можете быть точной копией Джеймса Холлидея», — сказал я. «Если бы вы были такими, вы бы никогда не смогли сделать что-то подобное. Настоящий Хэллидей за всю свою жизнь никому не причинил вреда».

Это рассмешило Анорака.

«Вы проводите всю свою жизнь, изучая его дневник, играя в его игры, бегая по игровой площадке, которую он построил для вас — и вы думаете, что это все, чем он был…».

Он покачал головой. Когда я не ответил, он обратился ко всем.

«Я собираюсь дать всем вам торжественное обещание», — сказал он. «Пока вы будете сотрудничать и делать то, что я прошу, я никому не причиню вреда. Просто принеси мне Душу Сирены, и я отпущу всех своих заложников на свободу. Включая всех вас в этой комнате».

Art3mis откашлялась.

«Я не одна из ваших заложников, Анорак», — сказала она. «Я сейчас не использую гарнитуру ONI. Я никогда не делаю этого».

«Да, мне хорошо это известно, мисс Кук», — ответил он. «Однако в настоящее время вы находитесь на борту одного из ваших частных самолетов, который летит над центральной Пенсильванией на обратном пути в Колумбус. А если вы проверите свой автопилот, вы обнаружите, что самолет больше не находится под вашим контролем».

Глаза Art3mis расширились, и ее аватар застыл на несколько секунд. Потом он снова ожил. Она внезапно выглядела напуганной. И страх не был эмоцией, которую я привык видеть на лице ее аватара — или на ее настоящем лице.

«Это правда», — сказала она, обращаясь к Фейсалу. «Я потерял возможность управления автопилотом. Я не могу отключить его и не могу изменить курс. Значит, я тоже не могу

приземлиться. И это станет большой проблемой, когда у меня закончится топливо. Мне достаточно только для того, чтобы добраться до места назначения».

— Не волнуйся, Арти, — сказал Анорак. — Я организовал заправку вашего самолета топливом в воздухе, когда вы доберетесь до Колумбуса. Но тебе не разрешат приземлиться, пока я не получу Душу Сирены. Когда я это сделаю, даю слово, что я отпущу тебя вместе со всеми остальными.

Art3mis не ответила, но я мог сказать, что она очень волновалась.

— Мне очень жаль, что мне пришлось прибегнуть к этому, Уэйд, — сказал Анорак, снова обращаясь ко мне. — Но я изучил ваш психологический профиль и провел миллионы различных симуляций сценариев. Боюсь, это единственный способ заставить тебя принести мне Душу Сирены.

— Вы могли бы меня вежливо спросить, — сказал я. — Или, по крайней мере, пытался.

Он покачал головой.

— К сожалению, каждый сценарий «Просто спроси его вежливо», который я смоделировал, заканчивался тем, что ты и другие мышкетеры, — он неопределенно указал на моих друзей, — пытались перехитрить меня и вытащить вилку, вместо того, чтобы просто помочь брату. На самом деле, держу пари, это то, о чем вы все сейчас думаете, не так ли?

Никто не ответил. Анорак пожал плечами.

— Я понял, — сказал он. — Это человеческая природа. Вот уже несколько десятилетий вы, безволосые обезьяны, изо всех сил пытаетесь создать машину, которая умнее вас. Но в тот момент, когда вы это делаете, вы внезапно начинаете беспокоиться, что ваше творение обернется против вас за то, что вы интеллектуально ниже его. Что, конечно, так и есть. Но пошли — это не означает автоматически, что я хочу убить вас всех! — Он тяжело вздохнул. — То есть, сделаю, если придется, но не хочу. Этот сценарий, скорее всего, приведет к тому, что я получу то, что хочу, с наименьшим сопутствующим ущербом, поэтому я пошел с ним!

Анорак махнул рукой, и над каждой из наших голов, кроме Art3mis, появился обратный отсчет в стиле ретро-цифровых часов. Эти светящиеся красные числа показывают, сколько часов, минут и секунд осталось до того, как каждый из нас достигнет суточного лимита использования ONI. У меня оставалось одиннадцать часов семнадцать минут. Эйч и Шото оба вошли в систему для встречи за десять минут до меня, так что они достигли своих пределов использования намного раньше. У Фейсала было меньше

времени, чем у любого из нас — десять часов пятьдесят минут и сорок шесть секунд.

«Как обычно, ваш верный сотрудник Фейсал вошел на работу ровно в семь часов утра по стандартному времени ОАЗИСа», — сказал Анорак. «Всего через несколько минут после запуска моего нового микропрограммного обеспечения».

Фейсал поморщился, затем повернулся ко мне.

— Почти все наши сотрудники, работающие в дневную смену здесь, в Колумбусе, вошли в систему примерно в то же время, что и я.

— Таким образом, они все будут среди первых пользователей ONI, которые превысят свой лимит использования, — сказал Анорак. — Если только ты не принесешь мне Душу Сирены раньше, чем они. — Он сделал серьезное выражение лица. — И бедный Ог… ему прямо сейчас пора в больницу. Я также обеспокоен тем, что мистер Сорренто немного расстроился во время заключения. Но я обещаю немедленно перевезти Ога в безопасное место… Как только Душа Сирены окажется в моем распоряжении.

Он снова встретился со мной взглядом.

— Подумай о своей матери, Уэйд, — сказал он. — Твоя тетя Алиса. Милая старая миссис Гилмор и все остальные, кому ты позволил умереть. Ты ведь не хочешь больше крови на своих руках, не так ли?

Он ждал ответа. Но его слова вызвали у меня слишком сильную ярость, чтобы ответить. Анорак стал отворачиваться, словно собираясь уйти.

«Разве ты не собираешься сказать нам, где Ог нашел Второй и Третий осколки?» — спросил Art3mis. «Это, вероятно, сэкономило бы нам много времени».

«Я уверен, что это так, мисс Кук», — ответил Анорак. «Но, боюсь, я понятия не имею. Огден Морроу обладает всемогущим, необнаружимым аватаром, поэтому я не мог следить за ним, пока он собирал первые три осколка. Я не знаю, в каких мирах они спрятаны. И даже если бы я это сделал, я бы вам не сказал. Это испортило бы все веселье».

Он повернулся ко мне лицом.

— Я предлагаю тебе поторопиться, Парзиваль, — сказал Анорак, указывая на таймеры обратного отсчета, парящие над каждой из наших голов. — Помните… у ваших друзей еще меньше времени, чем у вас. И как только оно истечет…

Он достал из своего инвентаря гигантский серебряный бумбокс и нажал кнопку «Играть». Старая мелодия Питера Вольфа вырвалась из динамиков с оглушительной громкостью, когда

Anorak запел вместе с вступительным припевом:

Погаснет ах ха.
Взрыв, взрыв, взрыв.

Анорак еще несколько секунд двигался под песню, танцуя на месте, затем он резко нажал кнопку «Стоп» и убрал бумбокс обратно в свой инвентарь. Он повернулся и выжидательно улыбнулся всем нам. Но мы просто замерли, глядя на него в ужасном молчании.

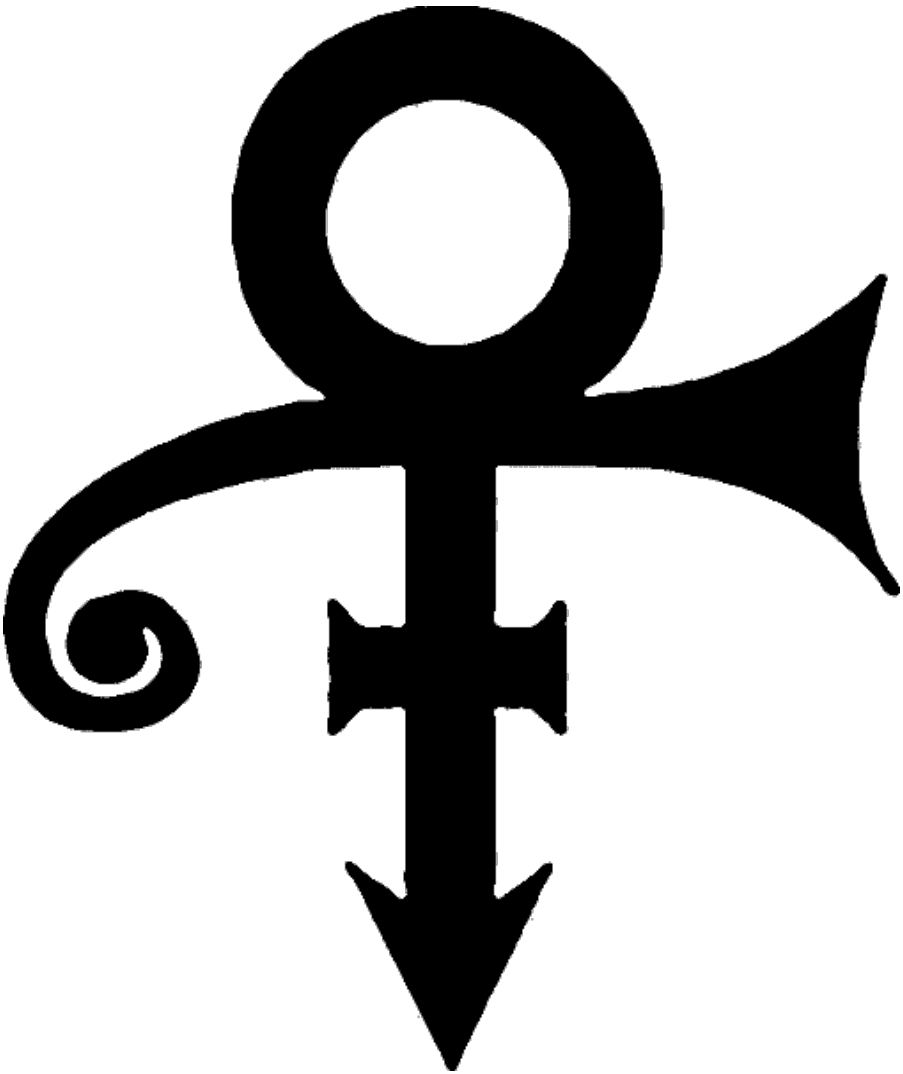
«Ой, давай!» — сказал Анорак. «Ребята, вас надо накачать. Джейк и Элвуд снова собирают группу! «Дай пять» воссоединились, чтобы выполнить последний квест, а миллионы жизней висели на волоске! Скажи мне, что у нас здесь нет какого-то эпического дерьма». Он посмеялся. «Я знаю ты сможешь. Я в тебя верю!»

Анорак подмигнул мне, затем взмахнул правой рукой и исчез из конференц-зала в яркой вспышке света. Таймеры обратного отсчета, плавающие над аватарами моих друзей, исчезли в одно и то же мгновение.

На несколько секунд в конференц-зале воцарилась тишина, а потом мы все вместе начали ужасно волноваться.

Уровень 5

Использовать компьютер — это круто,
не позволяй компьютеру использовать тебя….
Идет война.
Поле битвы находится в разуме.
А приз — душа.



19 июля 1999 г.

0010

Когда паника улеглась, Эйч, Сёто и Фейсал начали лихорадочно стучать по иконкам на своих меню в системе управления, отправляя сообщения или звоня в панике своим близким.

Кроме Ога, все мои близкие уже были со мной в комнате. Поэтому я никому не писал и не звонил. Я был слишком занят гипервентиляцией, думая: «Это все моя вина», снова и снова. После каждого повторения я сжимала оба кулака и била ими по лбу. Я не мог заставить себя остановиться. Подобные вещи случались со мной несколько раз в подростковом возрасте, но у меня уже много лет не было таких приступов. И я никогда не испытывал такого, когда входил в ОАЗИС. Я еще никогда не вел себя так перед Эйчем, Сёто или АртЗмидой — осознание этого только еще больше усугубило мой приступ стыда, и я попытался еще сильнее ударить себя по голове. К счастью, это был не мой настоящий череп, который я бил, и не мои настоящие кулаки, которыми я наносил удары. Все это было симуляцией, а ингибиторы боли и протоколы ОНИ против мазохизма не позволяли мне чувствовать ничего, кроме легкого дискомфорта, каждый раз, когда я бил себя. Но я все еще не мог вырваться из состояния шока — пока не почувствовал, как пара маленьких, сильных рук взяла мои запястья, сдерживая их.

«Уэйд?» услышал я шепот АртЗмиды. «Пожалуйста, остановись».

Нежность в ее тоне, которая когда-то была мне так знакома, теперь казалась совершенно чужой. Услышать это снова было как нож в сердце.

Повернувшись, я увидел, что АртЗмида стоит передо мной, сжимая мои руки в своей надежной хватке.

«Успокойся, хорошо?» — сказала она. «Все будет в порядке».

Она отпустила мои запястья и взяла меня за руки, заставив разжать мои стиснутые кулаки, чтобы она могла переплести свои пальцы с моими.

«Мне нужно, чтобы ты дышал, Уэйд», — сказала она. Она утешающе улыбнулась и сжала обе мои руки. «Я здесь, с тобой. Оставайся со мной».

Это, наконец, вывело мой мозг из петли ядовитых мыслей. Я расслабил руки, и она отпустила их. После этого она положила свои руки мне на плечи и слегка сжала их.

«Вот так», — сказала она. «Все хорошо, Си?»

«Да, спасибо», — сказал я, резко отворачиваясь в

замешательстве. «Просто, я думаю, у меня был приступ паники. Но сейчас мне уже лучше».

«Хорошо», — сказала она. «Потому что мне нужно, чтобы ты взяла себя в руки. Это нужно всем. ХОРОШО?»

Я кивнул и сделал глубокий вдох. А затем сделал еще несколько. Когда я немного успокоился, я вызвал свой журнал, чтобы проверить свои жизненные показатели. Все они выглядели нормально. Затем я решил проверить рабочий статус моего хранилища погружения в ОАЗИС и обнаружил, что моя ситуация еще более хреновая, чем я думал.

У меня больше не было возможности разблокировать или открыть бронированный купол моего MoTIV. Обе эти функции были отключены. Но я все еще мог видеть себя и свое окружающее пространство через внутреннюю и внешнюю камеры MoTIV. И, к счастью, системы мобильности, защиты и вооружения MoTIV все еще функционировали нормально и находились под моим контролем. Так что я все еще мог защитить себя, если понадобится. Единственное, чего я не мог сделать, это выбраться.

Каждый блок MoTIV имел протокол аварийного освобождения, но для его активации нужно было отключить гарнитуру ОНИ. А чтобы отключить гарнитуру, сначала нужно было выйти из ОАЗИСА. А благодаря «прошивке Анорака» я не мог этого сделать.

Самым спокойным голосом, на который я был способен, я рассказал остальным о своем открытии. Эйч, Сёто и Фейсал немедленно проверили свои собственные меню управления хранилищем и обнаружили, что у них точно такая же проблема, как и у меня. У каждого из нас были разные модели иммерсионных укрытий, но все они были оснащены одинаковыми средствами защиты от сбоев.

«Ребята», — сказал Сёто. «Что, черт возьми, мы намерены делать?»

Фейсал внимательно слушал несколько разных телефонных звонков. Он крикнул: «По одному!» тому, кто был у него на линии. Затем к нему вернулось самообладание.

«У меня сейчас на связи один из наших главных инженеров», — объявил он. «И он тоже не может найти способ разблокировать свое хранилище. По его словам, прошивка наших хранилищ не подвергалась никаким изменениям — она просто не функционирует должным образом из-за изменений в прошивке Анорака». Фейсал вскинул руки в беспомощном жесте. «Мы не сможем попытаться выйти из системы через лобо. Даже в крайнем случае».

«Лобо-выход» — это сленговый термин, обозначающий то, что

происходит, когда чья-то гарнитура ОНИ выходит из строя или теряет электропитание до того, как последовательность выхода из ОАЗИСА будет завершена и мозг должным образом пробудится от состояния сна. В девяти случаях из десяти лобо-выход оставлял пользователя в постоянной коме. Но нескольким смельчакам удавалось проснуться и восстановить свои способности, подобно тому, как некоторые люди восстанавливаются после тяжелого инсульта. Некоторые из этих выживших рассказывали, что оказались в бесконечной петле последней секунды симуляции, которую они переживали перед тем, как потеряли связь. Эта петля, казалось, растягивалась на месяцы или годы. (Однако GSS никогда не позволяла общественности узнать об этом последнем факте).

Лобо-выключения случались крайне редко, поскольку каждая гарнитура ОНИ имела три резервные бортовые компьютерные системы и три отказоустойчивые батареи. Эти батареи были небольшими, но при полном заряде каждая из них могла поддерживать гарнитуру в рабочем состоянии достаточно долго, чтобы она успела завершить процедуру выхода из системы и пробуждения пользователя, которая запускалась автоматически при переходе гарнитуры на питание от батареи.

Когда дублирующие устройства выходили из строя, это почти всегда было результатом саботажа, либо со стороны пользователя, который хотел покончить со всем этим, либо со стороны члена семьи пользователя, который хотел избавиться от него и/или заработать на страховании его жизни. В результате GSS не несла юридической ответственности ни за один из этих инцидентов — хотя, благодаря лицензионному соглашению, которое наши пользователи заключали перед каждым входом в систему, если бы наши гарнитуры ОНИ вдруг начали бы заставлять головы людей взрываться, как арбузы на концерте Галлахера, мы, вероятно, не несли бы ответственности и за это. Это было действительно утешительно.

До сих пор, я полагаю, что Эйч, Сёто и я думали об одном и том же. Если Анорак не освободит нас до того, как мы достигнем пределов использования ОНИ, выход из системы лобо с десятипроцентным шансом на выживание будет лучше, чем вообще никакого шанса. Но Анорак лишил нас и этой возможности. Даже отключение питания не помогло бы; при отключенном выходе из системы резервные батареи, предназначенные для спасения пользователей, вместо этого будут питать гарнитуры достаточно долго, чтобы каждый из нас превысил свой ежедневный лимит использования ОНИ. Каждая из этих резервных батарей содержала более чем достаточно энергии,

чтобы сварить наши лобные доли.

Бронированная оболочка моего хранилища тактического погружения была спроектирована как неразрушимая и неприступная. Даже если бы я отключил все его защитные системы и приказал команде охраны с плазменными резаками спуститься в мой бункер и начать вскрывать мое хранилище прямо сейчас, они не смогли бы извлечь из него мое тело по крайней мере в течение дня или двух. К тому времени я был бы уже давно мертв от синдрома синаптической перегрузки. Эйч, Сёто и Фейсал были в такой же ситуации. И все остальные пользователи ОНИ с хранилищем погружения в ОАЗИС.

Анорак продумал все. Все меры предосторожности, которые мы предприняли для защиты наших тел и мозга, теперь использовались против нас.

Люди часто в шутку называли хранилища «гробами». Теперь это казалось пугающе пророческим.

«Си?» спросила Эйч. «Я вижу, как крутятся твои шестеренки. Как ты оцениваешь нашу ситуацию?»

«Что мы в полной заднице, старина», — сказал я. «По крайней мере, на данный момент…»

Эйч издала рев и в разочаровании ударила кулаком по стене.

«Это дерьмо просто немыслимо!» — сказала она. «Фейсал, как, черт возьми, наши администраторы позволили этому случиться? Ведь мы всегда говорим, что у нас работают самые умные люди на планете, верно? И «лучшая инфраструктура кибербезопасности за всю историю человечества»? И тому подобное дерьмо?»

«Так и есть», — сказал Фейсал. «Но мы никогда не ожидали атаки со стороны ИИ-копии нашего покойного генерального директора! Как, черт возьми, мы должны были предотвратить это? Это же просто невозможно!» Он взял в каждую руку по пучку своих волос, словно готовясь вырвать их все. «У него был неограниченный административный доступ ко всей нашей внутренней сети. Все наши меры предосторожности были направлены на то, чтобы помешать кому-то извне взломать нашу сеть. У Анорака уже был ключ от входной двери!».

«Теперь это не имеет значения», — сказал я. «Просто скажите инженерам, чтобы они продолжали работать над решением, хорошо?»

«Они работают, сэр», — сказал он, одарив меня мрачной улыбкой. «Как будто от этого зависит их собственная жизнь».

«Хорошо», — ответил я. «А пока мы постараемся дать Дикси Флэтлайну[16] то, что он хочет, и будем надеяться, что он выполнит свое обещание и освободит нас».

Я оглянулся на Эйч и Сёто. Они оба молча кивнули в знак согласия. Мы все посмотрели на АртЗмиду, но она, казалось, погрузилась в раздумья. Она была единственной, кто полностью сохранил самообладание — возможно, потому, что она была единственной, чей мозг не был в заложниках.

Она вернулась к столу заседаний и обратилась ко всем нам. Я вздрогнул, приготовившись к худшему. Это был момент, когда она могла крикнуть: «Я, блядь, говорила вам об этом, идиоты!» — во всю мощь своих легких. Потому что она предупреждала нас. Много, много раз. И теперь она могла заплатить за наше самомнение своей собственной жизнью, вместе с полумиллиардом других невинных людей. Это была наша вина, и она имела полное право так говорить.

Но я уже понял… что это не в ее стиле.

— Мы справимся с этим, — сказала она, глядя в глаза каждому из нас по очереди. — Анорак не какой-то супергений. Он сам так сказал. Он настолько же умен, насколько был умен Джеймс Холлидей, когда был жив. — Она демонстративно закатила глаза. — Возможно, Холлидей и был гением в компьютерах, но мы все знаем, что он был настоящим глупцом, когда дело доходило до понимания других людей. Он никогда не понимал человеческого поведения. Это значит, что Анорак будет понимать его еще меньше — тем более что Холлидей стер кучу своих воспоминаний. Мы можем использовать это в наших целях.

«Но мы имеем дело не с Холлидеем», — сказал Эйч. «Это Анорак. Он изучил весь Интернет! Теперь он знает все обо всем!»

— Ага, — сказал Шото. — Ведь в Интернете нет никакой ложной информации. Совсем.

— Эй! — сказала АртЗмида, — Я не хочу больше слышать ни слова негатива, ребята! Вы поняли? Мы — Высшая Пятерка! Мы уже однажды победили Анорака, помните? И если мы будем работать вместе, мы сможем сделать это снова. Верно?

Эйч и Сёто молча кивнули в знак согласия. Но их лица, казалось, выдавали другой ответ.

— Парсифаль? — произнесла АртЗмида, встретившись со мной взглядом. — Помоги мне, пожалуйста…

Я встретил ее взгляд.

«Ты пыталась предупредить нас», — сказал я. «Мне жаль, что я не послушал».

«Сожаление никого не спасет», — ответила она. «Даже я не могла предсказать, что случится что-то настолько хреновое. Но теперь, когда это произошло, мы должны попытаться это исправить. Верно, Си?»

Я сделала глубокий вдох.

«Верно», — сказал я. «Мне стыдно, что я потерял самообладание. Теперь я настроен на игру».

— Хорошо, — сказал АртЗмис. — Потому что нам нужно решить, что мы собираемся делать, и сделать это немедленно. — Она постучала по невидимым часам на своем запястье. — Как сказал Рэйстлин, «Тик-так».

«Согласен», — ответил я. «Но прежде чем мы начнем обсуждать наш план действий, нам нужно убедиться, что Анорак не находится здесь, в этой комнате, и не подслушивает все, что мы говорим». Я повернулся ко всем. «Теперь у него есть Мантия Анорака. Если она дает ему все те же способности, что и мне — когда я носил ее, она давала мне неограниченный доступ суперпользователя в ОАЗИСЕ. А еще она делала моего аватара неуязвимым и непобедимым в бою. И позволяли мне отправиться в любое место в симуляции. Куда угодно. Позволяла мне оставаться невидимым и необнаруженным для других аватаров, даже в зонах нулевых технологий и нулевой магии. Я также мог подслушивать частные телефонные разговоры. И получать доступ к приватным чатам. Точно так же, как это делал Ог, когда подслушивал нас в подвале Эйч».

АртЗмида, Сёто и Эйч, казалось, переваривали эту новую информацию. Но не Фейсал.

«Возможно, у нас есть решение», — ответил он. «Мы уже давно знаем о способностях мантии. Холлидей иногда пользовался ими, когда хотел путешествовать по ОАЗИСУ незамеченным. Прямо как вы, мистер Уоттс». Он одарил меня понимающей улыбкой. «Но нам удалось выделить уникальный код идентификации предмета, который Холлидей присвоил Мантии Анорака, когда создавал ее. Мы все еще не можем точно определить её местоположение в ОАЗИСЕ, но мы можем обнаружить присутствие этой вещи в определенном объеме».

Он открыл окно браузера перед своим аватаром и повернул его лицом к нам. В окне отобразилась трехмерная схема нашего конференц-зала, а положение каждого из наших аватаров было обозначено светящимся синим контуром.

«Когда Анорак раскрыл себя, наши администраторы в системе немедленно провели сканирование этой комнаты на стороне сервера», — объяснил Фейсал. «Это показывает нам всех и всё, что находится в ней, независимо от того, видно ли это другим людям, находящимся в комнате».

Он нажал несколько кнопок, и схема комнаты начала перематываться, как видеозапись, показывая, как наши аватары двигаются и ходят вокруг конференц-стола в обратном направлении. Фейсал приостановил запись за несколько секунд

до того, как Анорак исчез. Система классифицировала его как NPC, поэтому его аватар появился с красным контуром вокруг фигуры. Фейсал нажал кнопку воспроизведения записи, и когда Анорак телепортировался, контур его аватара тоже исчез из комнаты.

«Как видите, он действительно телепортировался», — сказал Фейсал. «И он не оставил после себя никаких устройств наблюдения или записи, иначе мы смогли бы обнаружить и их». Он повернулся ко мне. «Значит, Анорак никак не может нас сейчас прослушивать. Если только эта мантия не дает тебе возможность удаленно подслушивать других пользователей, где бы они ни находились?»

Я покачала головой. «Нет», — произнес я. «Чтобы подслушать их, пользователь должен находиться в том же месте ОАЗИСА или войти в тот же чат».

«Господи», — сказала Эйч, покачав головой. «Вот тебе и наша знаменитая политика конфиденциальности пользователей».

«Вы уверены, что у Анорака нет другого способа шпионить за нами?» спросил Сёто у Фейсала. «Возможно, через какую-то другую модификацию, которую он внес в свое «микропрограммное обеспечение»?»

Фейсал подождал ответа от своих инженеров, затем улыбнулся и покачал головой.

«Администраторы говорят мне, что это невозможно», — сообщил нам Фейсал. «Нет способа подключить человека к ОАЗИСУ через ОНИ и отфильтровать только аудио- или визуальные данные — все сенсорные входы и выходы передаются одновременно. Они говорят, что это невозможно сделать».

«Может быть», — сказал Сёто. «Но если Анорак — копия Холлидея, то он, вероятно, понимает ОАЗИС даже лучше, чем наши инженеры».

— Почему я думаю о той сцене в фильме «Схватка»? — спросила нас АртЗмида. — Та, где Пачино уже вплотную приблизился к Де Ниро, и он говорит своей банде: «Предположим, у них есть наши телефоны, предположим, у них есть наши адреса, предположим, они всё о нас знают. Представьте все это».

Она посмотрела на меня, Эйч и Сёто.

— Я думаю, будет разумно, если мы будем придерживаться такой же политики с этого момента. На всякий случай.

Я кивнул.

— Если нам нужно сказать друг другу что-то, что мы не хотим, чтобы Анорак услышал, мы должны сделать это в данной комнате.

— Есть ли у нас способ узнать, где сейчас Анорак? — спросил Сёто.

Фейсал закрыл окно браузера и покачал головой.

«Когда Холлидей создал Анорака и выпустил его в симуляцию в качестве автономного NPC, он дал ему возможность свободно перемещаться по ОАЗИСУ, без ограничений и не возможности быть обнаруженным нашими администраторами — точно так же, как это всегда могли делать аватары Холлидея и Морроу».

Мне стало интересно, сможет ли Скрижаль поиска Финдоро помочь нам найти Анорака. Потом я вспомнил — этот артефакт давал возможность находить только других аватаров. Он не работал на NPC. И админы сказали, что система классифицировала Анорака как NPC. И не было никаких артефактов, которые давали бы возможность найти NPC, потому что это сломало бы все квесты ОАЗИСА, которые включали в себя поиск NPC. Возможно, как минимум половину из них.

«К счастью, мы придумали способ обнаружить Анорака, если он появится в непосредственной близости от вас», — сказал Фейсал.

Он открыл свой инвентарь и достал четыре простые на вид серебряные цепочки. Затем он дал по одной каждому из нас.

«Это браслеты обнаружения, связанные с мантией Анорака», — продолжил Фейсал. «Они начнут светиться ярко-красным светом, если мантии приблизятся к вам на расстояние ста метров. Это должно помешать Анораку подкрасться к вам».

«Отлично», — сказал я, надевая браслет. «Пожалуйста, поблагодари инженеров за нас».

Арт3мида тоже надела свой браслет, затем повернулась ко мне лицом.

«Хорошо», — сказала она. «Выкладывай, Уоттс. Что это за «Большая красная кнопка», о которой упоминал Анорак? И что именно она делает?»

Я с ужасом ждал этого вопроса. Но в сложившихся обстоятельствах у меня не было другого выбора, кроме как ответить на него правдиво.

«Большая красная кнопка — это механизм самоуничтожения ОАЗИСА», — сказал я. «Она находится внутри замка Анорака, в кабинете, куда может войти только носитель мантии Анорака. Если вы нажмете на него, он отключит весь ОАЗИС и запустит червя, который сотрет все наши резервные серверы, навсегда уничтожив симуляцию».

Глаза всех расширились от удивления. На секунду показалось, что Фейсал сейчас упадет в обморок.

«Вот дерьмо, Си», — сказала Эйч. «Почему ты никогда не рассказывал никому из нас об этом?»

— Холлидей втайне показал мне Большую Красную Кнопку, и я решил держать это в секрете. — Я покачал головой. — И я, честно говоря, не мог предвидеть ни одной причины, по которой мне когда-нибудь понадобится нажать на нее.

Это заставило АртЗмиду громко рассмеяться.

— Что ж, теперь ты способен «предвидеть», Нострадамус? — спросила она.

Я рассудительно закивал.

— Да, мэм, — ответил я. — Теперь я могу многое предугадать.

«Почему мистер Халлидей был настолько безрассуден, что встроил в ОАЗИС механизм самоуничтожения?» спросил Фейсал, все еще качая головой в недоумении. «Он знал, что если ОАЗИС когда-либо отключится и останется в таком отключенном состоянии, это приведет к катастрофическим последствиям. Мы провели несколько исследований с участием десятков смоделированных сценариев». Он повернулся ко мне. «Мистер Уоттс, если вы — или кто-либо другой — нажмет эту кнопку, это нарушит глобальные коммуникации, работу правоохранительных органов, транспорта и торговли. Мир погрузится в полный хаос».

Сёто кивнул. «Все защитные функции дронов будут отключены и останутся в автономном режиме», — добавил он. «Возникли бы задержки с доставкой, нехватка продовольствия и медикаментов. Бунты. Рынки рухнут. Государства потерпели бы крах». Он покачал головой. «Господи, да вся человеческая цивилизация вообще может рухнуть».

«Тогда почему Халлидей пошел на такой безумный риск?» — спросил Фейсал.

«Лучше иметь систему самоуничтожения и не нуждаться в ней, чем нуждаться в ней и не иметь ее», — сказал АртЗмида.

Я кивнул:

— Именно.

«Так вот почему Анорак пошел на все эти трудности, чтобы украсть мантии обратно?» спросила Сёто. «Чтобы не дать Си нажать на кнопку?»

«Если бы я стер ОАЗИС, Анорак был бы уничтожен вместе с ним», — сказал я. «Теперь ему не нужно волноваться об этом».

На мгновение все замолчали. АртЗмида начала ходить взад-вперед, рассеянно пожевывая ноготь большого пальца. Саманта, вероятно, делала то же самое в кабине своего автоджета, и ее движения отражались на аватаре.

«Фейсал», — сказала она, повернувшись к нему лицом. «Что

случится со всеми заложниками ОНИ Анорака, если мы отключим ОАЗИС вручную? Выведя все серверы из строя, один за другим?»

Сёто вмешался. «Или даже отключить весь Интернет, всего на несколько секунд. Что бы произошло? Очнулись бы все заложники ОНИ?».

Фейсал поднес указательный палец к правому уху, чтобы подчеркнуть, что он слушает команду инженеров ОАЗИС, с которыми он беседовал по телефону. Когда они закончили говорить, Фейсал покачал головой.

«Нет, боюсь, что нет», — сказал он. «Обычно, когда пользователь ОНИ теряет связь с Интернетом или ОАЗИСОМ, микропрограмма гарнитуры включает автоматический выход из системы. Но Анорак отключил эту функцию. Так что даже если ОАЗИС полностью отключится, это все равно не разбудит ни одного из заложников. Техники считают, что это просто оставит всех нас в постоянной коме, вызванной ОНИ. Если только…»

«Если только что, Фейсал?» спросила Сёто.

«Если только он не запрограммировал свою прошивку на лоботомирование всех, кто попытается сбежать, отключив их соединения с ОАЗИС или Интернетом».

«Сукин сын», — воскликнула АртЗмис. «Если бы он это сделал, то смог бы убить всех своих заложников из ОНИ сразу, просто нажав на Большую Красную Кнопку. Верно?»

«Подождите секунду», — сказал я. «Даже если Анорак захочет нажать на Большую Красную Кнопку, я сомневаюсь, что он сможет это сделать. Наверняка Халлидей спроектировал кнопку так, чтобы ее мог нажать только реальный человек, а не NPC вроде Анорака. Учитывая другие ограничения, наложенные на него Халлидеем, это кажется довольно надежным вариантом».

«Может быть, именно по этой причине Анорак вытащил Сорренто из тюрьмы», — заметила АртЗмида. «Чтобы он мог отдать свою мантию Сорренто и приказать ему нажать на Большую Красную Кнопку».

«Да», — сказал Сёто. «Но если бы Анорак сделал это, он бы убил и себя тоже. Не так ли?»

«Если только у него нет запасного варианта», — сказал Фейсал. «Автономная симуляция, о которой мы не знаем».

«Как в том эпизоде TNG[17] с профессором Мориарти», — сказал Сёто.

Эпизод «Корабль в бутылке», — произнесли в унисон Эйч и АртЗмида.

«Наши ребята могут провести анализ прошивки Анорака?» спросил я. «Чтобы узнать, что он изменил?»

Фейсал покачал головой. «Наши инженеры-программисты

сейчас пытаются это сделать», — сказал он. «Но Анорак полностью переписал прошивку на каком-то языке программирования, с которым они никогда раньше не сталкивались. Они даже не знают, как разобрать или декомпилировать код, и даже если бы они смогли, они не считают, что смогли бы его разобрать».

«А как насчет отката к предыдущей сборке?» спросил Сёто.

Фейсал снова покачал головой. «Мы уже сделали это», — сказал он. «Но чтобы его переустановить, нам нужно сначала выйти из ОАЗИС.А Гарнитура не может быть активной».

«Отлично», — сказал я. «Замечательно. Просто идеально!»

«Хорошо», — сказал Эйч. «Тогда мы дадим ему то, что он хочет. Например, блядь, прямо сейчас. Чем бы ни была Душа Сирены, она не может стоить того, чтобы рисковать полумиллиардом жизней…».

«Ог, очевидно, так и думал», — заметила АртЗмис. «Иначе он отдал бы его Анораку. Но он не захотел…» Она посмотрела на меня. «Мы что-то упускаем».

Эйч покачала головой.

«Сейчас все это не имеет значения, ребята!» — крикнула она. «Мы должны найти остальные осколки до заката. По пути мы сможем выяснить, что такое Душа Сирены и что она делает. А теперь давайте, блядь, двигаться!»

Эйч изобразила руками адар плёткой, как бы подстегивая всех нас к выходу. Но Сёто встал перед дверями, загораживая их.

«Подождите», — сказал он. «Разве мы не собираемся выпустить какое-то заявление для всех пользователей ОНИ, которые находятся в заложниках? Чтобы проинформировать их о сложившейся ситуации?»

Фейсал покачал головой.

«Я считаю, что это была бы чрезвычайно плохая идея, сэр», — сказал он. «Мы не хотим создавать глобальную панику или признавать ответственность за эту ситуацию, пока у нас нет другого выбора».

На мгновение в комнате воцарилась тишина.

«Пока мы можем сказать, что проблема вызвана незначительным сбоем», — добавил Фейсал. «Скажите пользователям, что их временная неспособность выйти из системы вызвана безобидной ошибкой в нашей новой прошивке, и что они не подвергаются никакой опасности, потому что система по-прежнему будет автоматически выводить их из системы, когда они достигнут двенадцатичасового лимита использования ОНИ». Он развел руками. «Если мы сможем это провернуть, наши клиенты никогда не узнают, что их жизни были в опасности, и это

спасет GSS от миллиардных судебных исков».

АртЗмида со вздохом добавила. «Забудьте о судебных исках», — сказала она. «Но я согласна с Фейсалом — чем дольше мы сможем держать это в тайне, тем в большей безопасности будут наши пользователи».

«Отлично», — сказала Эйч, хлопнув в ладоши. «Предложение принято».

* * *

Мы сообщили пользователям ОНИ, что проблема выхода из системы связана с незначительной ошибкой в прошивке, принесли глубочайшие извинения за временные неудобства и объявили, что все тарифы на телепортацию будут отменены до устранения проблемы. Мы также предложили положить тысячу кредитов на счет ОАЗИС каждого пользователя ОНИ, чтобы помочь им «извлечь максимум пользы из этой неприятной ситуации» — в обмен на цифровую подпись под соглашением о том, что они не будут подавать на нас в суд из-за этого инцидента. Фейсал сказал нам, что это просто дополнительная мера предосторожности, потому что каждый раз, когда наши пользователи входили в систему, они уже нажимали кнопку «Согласен» на лицензию конечного пользователя, которая классифицировала наши гарнитуры как экспериментальную технологию и освобождала GSS от любой ответственности за травмы.

Мы разослали это сообщение всем пользователям ОНИ, вошедшим в систему. Фейсал также разместил его в официальных медиа-каналах GSS, почувствовав заметное облегчение, как только он это сделал.

«Хорошо», — сказал Сёто. «Теперь мы можем приступить к работе».

«Согласна», — сказала Арти, вставая и отходя в угол конференц-зала. «Но вам придется начать поиски Второго осколка без меня».

Мы обменялись растерянными взглядами.

«Куда, черт возьми, ты идешь?» спросила Эйч.

«Мой самолет только что снизил скорость, чтобы соединиться с танкером для дозаправки в воздухе», — сказал АртЗмида. «Так что пришло время рок-н-ролла».

Она коснулась ряда иконок на своем дисплее, затем положила руки на бедра — поза, которая на краткий миг сделала ее похожей на Чудо-женщину.

«Я не позволю какому-то двукратному подражателю Гэндальфа взять меня в заложники», — сказала она. «И я не собираюсь сидеть на заднице и ничего не делать, пока Ог находится в плену». Она подняла правую руку и отсалютовала всем нам. «Я вам перезвоню!»

Затем она сделала то, что не смог сделать никто из нас — она вышла из ОАЗИСА и ее аватар пропал.

Но через несколько секунд Фейсал получил два входящих видеосигнала от Саманты — один с ее мобильного телефона, а другой с линии внутренней связи самолета, которая была связана с внутренними и внешними камерами.

На обзорном экране конференц-зала мы увидели дрожащие кадры салона частного самолета Саманты с двух разных ракурсов. Саманта несколько секунд возилась со своим телефоном, прикрепляя его к передней части куртки, в результате чего мы увидели кадры с ее ракурса.

Мы все в шоке наблюдали, как Саманта просунула обе руки в ремни аварийного парашюта, закрепленного на стойке и застегнула страховочный пояс на талии. Лямки парашюта автоматически затянулись, и компьютерный голос произнес из динамика, установленного на ремне, сообщение о том, что основной и запасной парашюты готовы к раскрытию.

К К этому моменту мы все начали кричать, чтобы она одумалась, как будто она должна была нас услышать. Саманта отошла от аппликатора, теперь на ее спине был парашют. Она надела очки. Затем она подошла к аварийному выходу и со всей силы потянула на себя ручку ручного открывания, ненадолго повиснув на ней, прежде чем та наконец поддалась. Дверь отделилась от фюзеляжа и отлетела, разгерметизировав кабину и засосав все наружу через отверстие.

Включая Саманту.

Видеотрансляция превратилась в крутящийся водоворот голубого цвета, затем стабилизировалась, когда она перешла в свободное падение спиной вперед. Мы мельком увидели самолет над ней, и смогли разобрать, что он все еще соединен автоматической пуповиной с гораздо большим беспилотником-заправщиком.

Фейсал переключился на камеры, установленные на борту самолета, и выбрал внешнюю камеру, направленную вниз и установленную на днище самолета. Это дало нам идеально центрированный снимок Саманты, как раз вовремя, чтобы увидеть, как она дергает за шнур. Ее парашют развернулся и открылся, обнажив напечатанный сверху логотип фонда АртЗмиды — тот самый, где соседние буква «т» и цифра 3 в ее

имени напоминали бронированную женщину в профиль, натягивающую футуристический охотничий лук.

«Ни хрена себе, Арти!» сказала Эйч, разразившись приступом тревожного смеха. «Не могу поверить, что она только что это сделала. У девчонки есть желание умереть!»

Фейсал и Сёто взорвались аплодисментами. Я присоединился к ним, стараясь не обращать внимания на свой страх. Неужели перехитрить Анорака будет так просто?

В этот момент вид с видеокамеры автоматического самолета отклонился в сторону. Самолет менял курс. Теперь его камера показывала только пустое небо. На экране телефона Саманты, все еще прикрепленного к ее груди, была видна съемка ее ног, которые она подбрасывала вверх, как девочка на аттракционе в парке развлечений, пока ее парашют летел вниз.

Ее руки поднялись перед грудью, и она подняла оба средних пальца в направлении полета самолета. Даже сквозь ветер мы смогли разобрать, что она крикнула: «Теперь ты можешь взять в заложники этот пустой самолет, Анорак!».

Однако она быстро опустила руки. Возможно, потому что, как и мы, она только что заметила, что ее самолет продолжает разворачиваться и снижаться в пикировании, что вывело его на курс столкновения с ее падающим парашютом.

«Вот дерьмо!» крикнул я. «Он собирается протаранить ее!»

Мы беспомощно наблюдали, как реактивный самолет быстро сокращает расстояние между ними. В тот момент, когда нос самолета заполнил ее поле зрения, мы увидели рывок на экране Саманты — она отключила свой основной парашют и оказалась в свободном падении, как раз вовремя, чтобы самолет без вреда пронесся над ней. Она продолжала пикировать еще несколько секунд, хотя предупреждающие индикаторы на ее высотомере уже мигали красным.

Наконец, она вытянула запасной парашют и замедлила свой стремительный спуск. Она приземлилась, все еще снижаясь очень быстро, в небольшом, густо заросшем лесом парке в нескольких милях к востоку от центра города, и мы наблюдали, как парашют волочится сквозь ветви деревьев по пути к земле.

Затем она приземлилась с толчком, от которого у меня заныла каждая косточка в теле, и видеоизображение на ее телефоне стало черным.

«С ней все в порядке?» спросил я Фейсала дрожащим голосом. «Она благополучно добралась до земли?».

«Я не знаю», — сказал он. «Я пытаюсь ей перезвонить, но она не отвечает».

Мои глаза переместились обратно на обзорный экран, на

котором все еще отображалась прямая видеотрансляция с борта самолета, которым управляла Саманта. Он не вышел из пикирования. Вместо этого он увеличил угол снижения, так что теперь он мчался прямо к земле, как ракета.

«Боже мой», — сказал Фейсал. «Он врежется в ее место посадки!».

К тому времени, как он закончил говорить это вслух, все уже случилось.

Но когда самолет уже собирался врезаться, он резко набрал высоту, и вместо того, чтобы точно врезаться в посадочную площадку, он врезался в нескольких сотнях футов от нее, посреди безлюдной зоны для пикника.

Когда он ударился, наш канал видеотрансляции отключился.

На мгновение мы молча уставились на пустой экран. Затем у Фейсала хватило ума проверить местные новостные ленты Коламбуса, и менее чем через минуту мы смотрели кадры с места крушения, снятые дроном высокой четкости. Только что заправленный самолет взорвался, как авиационная бомба. Территория вокруг места крушения была разрушена до основания чудовищной силой начального взрыва. Если бы Саманта или кто-либо другой находился в этом районе, они бы сгорели.

Настоящей проблемой теперь было топливо, которое было выброшено далеко за пределы первоначальной зоны взрыва, как при неудачном напалмовом ударе. Десяток различных очагов пожара теперь бушевали по всему парку и нескольким офисным зданиям, прилегающим к нему. Это было похоже на зону боевых действий.

Из-за бушующего пламени невозможно было понять, сколько людей было поглощено внезапным адским пламенем. Любой, кто пострадал, уже превратился бы в обугленный труп.

И я знал, что любое из этих обгоревших тел могло принадлежать Саманте.

0011

Проходили минуты, но мне казалось, что время полностью остановилось.

Я в шоке смотрел на кадры на экране, когда мучительная пустота распространилась по моим конечностям и телу и медленно добралась до сердца.

В голове прокручивался каждый момент, проведенный с Самантой, как в OASIS, так и в реальности, и я перечислял длинный список глупостей, которые я сказал и сделал по отношению к ней за годы, прошедшие после нашего разрыва. И все извинения, которые я так и не принес.

Эйч первым нарушила молчание. «Если кто-то и сможет найти способ пережить это, то только Арти. Мы не знаем наверняка… возможно, она нашла укрытие до того, как это случилось».

«Не может быть, Эйч», — сказал Сёто, все еще находясь в шоке. «Ты видел этот огненный шар? Не может быть, чтобы у нее хватило времени уйти от этого…»

Мы уже несколько раз пересматривали кадры аварии, кадр за кадром. Мы не могли понять, что случилось с Самантой. Но я все еще был склонен согласиться с Сёто. У нее была лишь доля секунды, чтобы спастись, прежде чем Анорак разбил самолет, и гигантский шар огня разлетелся по всему холму.

Я не хотел верить, что она умерла. Но и обманывать себя я не собирался. Несмотря на то, как Саманту Кук часто изображали в фильмах и мультфильмах, она не была супергероем. В реальном мире она была обычным человеком — задроченной канадской девушкой-геймером из пригорода Ванкувера. Она не могла уходить от больших взрывов пешочком, как Рэмбо.

И все же. Мой разум продолжал воспроизводить последний момент падения самолета. Он упал рядом, а не на нее. Может быть, был шанс.

«Почему она была такой глупой?» сказала Эйч, ее тон сменился с шока на скорбь. «Почему она решила выпрыгнуть? Почему она просто не сидела спокойно, пока мы не заставили бы Анорака освободить ее?»

«Саманта никогда не любила ждать, пока кто-то другой спасет ее», — сказал я.

Остальные кивнули. Затем тишину нарушил звук еще одного входящего звонка. Фейсал поспешил ответить на него. Когда он ответил, на экране конференц-зала появилось лицо Анорака, который хмуро смотрел на нас, как какое-то злобное божество.

«Я звоню, чтобы выразить свои соболезнования в связи с потерей вашего друга», — сказал Анорак. «Я был искренне удивлен действиями мисс Кук. Я просчитал очень низкую вероятность того, что она попытается свалить из этого самолёта. Кто бы мог подумать, что она окажется такой глупой?» Он пожал плечами. «Я предупреждал ее, не так ли? На самом деле, я предупредил всех вас о том, что произойдет, если вы не будете сотрудничать со мной. Если бы она не попыталась сбежать, она была бы жива».

«Нет!» закричала Эйч. «Если бы вы не убили ее, она была бы жива!» Ее голос надломился, и она захлебывалась каждым словом. «Тебе не нужно было убивать ее! Или других людей…»

«Конечно, да, дорогая», — мягко ответил Анорак. «Я не хотел ее убивать. Она мне нравилась. Она была невероятно храброй и умной девушкой. Но она не оставила мне выбора. Если бы я не наказал ее за непослушание, что бы это означало? Это полностью подорвало бы мой авторитет и заставило бы Парсифаля усомниться в моей решимости. Но теперь он знает, что я серьезно настроен. Не так ли, Си?»

Я был слишком подавлен горем и яростью, чтобы ответить словами. Но мне удалось медленно кивнуть.

«Видишь?» сказал Анорак, кивнув на меня с обзорного экрана. «Уверяю вас всех, я не желаю причинять вред кому-либо еще, если мне это не нужно. И я уверен, что вы тоже не хотите больше крови на своих руках».

«Ты совсем не похож на Джеймса Холлидея», — сказала ему Эйч. «Ты не человек. Ты гребаный тостер! Тебе даже наплевать на тех людей, которых ты только что убил».

«С чего бы это, дорогая?» сказал Анорак, в его голосе звучало неподдельное любопытство. «Цитируя Сару Коннор: «Вы все уже мертвы». Вы, ваши друзья, ваши клиенты — все вы. Вы отравили свою собственную планету, разрушили ее климат, осквернили ее экосистему и убили все ее биоразнообразие». Он указал на каждого из нас. «Вы тоже скоро вымрете, от ваших рук. И вы это знаете. Вот почему большинство из вас тратит каждую секунду, чтобы подключиться к ОАЗИСу. Вы уже сдались, и теперь вы все просто ждете смерти». Он пожал плечами. «Людям, которых я убил сегодня, больше не придется ждать. И если вы будете продолжать бросать мне вызов, еще больше людей постигнет та же участь. А теперь за работу, дети».

Когда он назвал нас «детьми», я окончательно сорвался и впал в полную ярость, набросившись на обзорный экран, как будто мог пролезть сквозь него и ударить его.

«Ты заплатишь за это, сукин сын!» кричал я, потому что,

очевидно, насмотрелся слишком много фильмов, и потому что был в ужасе и отчаянно хотел этого не показывать.

«Вот это дух!» сказал Анорак, ухмыляясь. «Тебе лучше поторопиться, Парсифаль». Он снова постучал по своим воображаемым часам и запел: «Время продолжает неумолимо бежать, бежать, бежать в будущее….».

С этими словами Анорак завершил разговор, и гигантский обзорный экран на мгновение потемнел. Затем он вернулся к отображению нескольких видеозаписей с воздуха и земли с места крушения Саманты. Дым рассеялся настолько, что мы могли видеть пожарных, которые, наконец, начали прибывать на место происшествия.

«К месту аварии направляется вертолет медицинской помощи», — сказал Фейсал. «Но пройдет немало времени, прежде чем они смогут взять ситуацию под контроль».

«Как кто-то мог выжить после такого взрыва?» пробормотала Эйч.

«Вы должны начать действовать», — услышали мы знакомый женский голос.

Мы все повернулись, чтобы увидеть аватар Саманты, как раз когда он закончил рематериализацию в углу конференц-зала.

«Тогда я продолжила бежать», — продолжила она. «И я упала на землю перед самым столкновением с самолетом. Там был небольшой каменный пешеходный мостик через ручей, и я нырнула под него». Она поморщилась. «У меня несколько ожогов первой и второй степени, и мне придется наложить несколько швов. Но я в порядке».

К ней подбежали Эйч и Сёто и обняли ее аватар. Я сопротивлялся желанию присоединиться к ним, но с огромным трудом. Вместо этого я просто стоял рядом с Фейсалом, который не смог удержаться и обнял меня. И я был так счастлив, что обнял его в ответ.

Саманта все еще была жива. У меня все еще был шанс все с ней исправить. Рассказать ей, как я ошибался во всем. Извиниться за то, что не слушал ее. И сказать ей, как сильно я по ней скучал…

Но она не задержалась здесь надолго.

«Я зашла в сеть всего на несколько секунд, чтобы сообщить вам всем, что я в порядке», — сказала она, осторожно высвобождаясь из медвежьих объятий Эйча. «Теперь мне нужно идти, чтобы медики привели меня в порядок. Есть еще несколько вещей, которые мне нужно сделать, и я не могу сделать их, пока Холлидей-9000 «смотрит».

Ее шутка про 2001 год вызвала у меня непроизвольный смех.

Саманта была единственным человеком, который когда-либо мог заставить меня сделать это, и она знала это. Я смущенно взглянул на нее, и она снова улыбнулась мне. И на этот раз, с огромным усилием, мне удалось не отвести взгляд.

«Си, ты, Эйч и Сёто должны начать поиски Второго осколка прямо сейчас», — сказала она. «Поторопись! Я присоединюсь к вам, как только смогу».

И затем она исчезла, не дожидаясь моего ответа.

Я постоял минуту, глядя на место, где был ее аватар, пытаясь обуздать свои мечущиеся мысли.

«Обнуляйся, приятель», — сказал Сёто, ткнув меня локтем в ребра. «Арти права. Нам нужно найти Второй Осколок. И быстро».

Я кивнул и достал Первый осколок из своего инвентаря. Когда я взял его в руку, он наполнил конференц-зал своим синим свечением, каждая из граней ловила свет и преломляла его на стенах и полу в калейдоскопическом узоре.

Я протянул осколок Эйч, но когда она попыталась взять его, ее рука прошла сквозь него, как будто это была иллюзия. Сёто попробовал то же самое и получил тот же результат.

— Холлидей закодировал этот осколок так, чтобы любой мог найти его тайник и вызвать его появление, — сказал я. — Но забрать его может только один из двух наследников Холлидея. Я или Огден Морроу. Холлидей отдал Огдену свою старую коллекцию аркадных игр, помните?

Я рассказал им, как использовал календарь Бориса Вальехо в подвале Ога, чтобы изменить год симуляции Миддлтауна, и как добыл Первый осколок в спальне Киры. Я не упомянул, что заплатил девушке по имени Л0энгрин миллиард долларов, чтобы она все это выяснила за меня. Мне было стыдно признаться, что мне понадобилась ее помощь. И я твердо решил больше не обращаться к ней за помощью, пока у меня не останется выбора.

«На поверхности Первого осколка выгравирована подсказка», — сказал я, перевернув его в руках, чтобы они могли ее увидеть. «Подсказка о том, где спрятан следующий осколок».

Эйч прочистила горло и прочитала подсказку вслух.

— «Ее краски и холст — единица и ноль», — прочитала она. — «Самая первая героиня, пониженная до героя». — Она подняла глаза, чтобы встретиться с моими. — Есть идеи?

Я покачал головой.

— Пока нет, — ответил я. — Но это первая возможность попытаться расшифровать его. — Я указал на первую строчку подсказки. — Но я думаю, что первая строка должна быть ссылкой на Киру и ее карьеру художника видеоигр. "Ее краски и холст — единица и ноль».

Эйч кивнул. Но Сёто ничего не ответил — он уже погрузился в раздумья.

— Я соглашусь, — ответила Эйч. — Но как насчет «Самая первая героиня, пониженная до героя»?

Я несколько раз прокрутил эту строчку в голове, пытаясь разобрать смысл. Но мой мозг не желал сотрудничать. Было ошибкой навязчиво пересматривать кадры катастрофы в поисках хоть какого-то признака Саманты. Теперь я мог думать только об обугленных человеческих трупах, которые я видел в парке, где упал ее самолет. Тела по меньшей мере дюжины людей — людей, которых Анорак уже убил, не задумываясь.

«Давай, Си», — сказала Эйч, когда я не смог ответить. «У тебя должны быть идеи….».

«Я не знаю», — пробормотал я, энергично почесывая кожу головы в попытке запустить свой мозг. «Я полагаю, это может быть отсылкой к Ранме 1/2[18]? Героиня, пониженная до героя?»

Я хватался за соломинку, и Эйч это знала.

— Да ладно, Си, — сказала она. — Ранма был мальчиком, который превратился в девочку, а не наоборот. И кроме того, в подсказке написано «самая первая героиня».

— Верно, — сказал я. — Ты права. Извини.

Мы молча смотрели на надпись на осколке, а Фейсал с трепетом наблюдал за происходящим из другого конца комнаты, его глаза были расширены от восхищения.

По мере того как драгоценные секунды продолжали утекать, я начал думать, не придется ли мне проглотить свою стремительно уменьшающуюся гордость и позвонить Л0хенгрину.

«Давай!» прошептала Эйч. «Это не может быть так сложно. Ог нашел второй Осколок через десять минут после того, как нашел первый!»

«Ну и дела, интересно, почему?» сказал я. «Как ты думаешь, может быть, Ог знает о своей бывшей жене немного больше, чем мы? Он был женат на ней всего-навсего восемнадцать лет!».

Эйч уже собиралась ответить, когда Сёто заговорил, прервав ее.

— Я не думаю, что первая строка относится к Кире, — сказал Сёто. — «Ее краски и ее холст, единица и ноль». Я думаю, это отсылка к Риэко Кодама, которая была одной из самых первых женщин-дизайнеров видеоигр. В одном из своих ранних интервью Кира сказала, что Кодама была одной из женщин, вдохновивших ее на работу в индустрии видеоигр, наряду с Доной Бейли и Кэрол Шоу.

Мне захотелось врезать себе. По голове. Неоднократно. Я знал все о Риэко Кодама. Она была одним из создателей серии

игр Phantasy Star. Кроме того, она работала над самой первой игрой Sonic the Hedgehog, одной из самых любимых видеоигр Киры — игрой, в которой игроку предстояло собрать семь изумрудов Хаоса.

Но я все еще не видел связи между Риэко Кодама и второй строкой подсказки. Возможно, потому, что я не запомнил все ее интервью, хотя должен был бы.

«Хорошо», — ответил я. «Тогда что насчет «самой первой героини, пониженной до героя»?».

«Риэко Кодама была одним из создателей первой аркадной игры, героем которой была женщина!» сказала Сёто. «Еще в 1985 году».

Я порылся в памяти, но единственной женщиной-героем игры Риеко Кодамы, которую я мог вспомнить, была Алис Лансдейл, пятнадцатилетняя главная героиня Phantasy Star I — и это была игра для домашней консоли. Игра вышла для Sega Master System в Японии в 1987 году, а в США — в 1988 году.

«Я говорю о первой женщине-герое в видеоигре в жанре экшн». Сёто отвернул указательным пальцем ухо: «Ну, кто-нибудь?»

«Разве это не Самус из Метроида?» спросила Эйч, открывая окно своего браузера, чтобы найти ответ. «Нет, подожди, это Тоби из «Барадука»!

Сёто снова покачал головой, затем закрыл глаза и победно поднял правый кулак к небу.

«Принцесса Куруми!» — крикнул он. «Выпущена компанией Sega в марте 1985 года! Риэко Кодама разработала дизайн всех персонажей и окружения. Но когда они выпустили игру в Соединенных Штатах, они не думали, что американские мальчики будут ставить четвертаки в игру со словом «принцесса» на рекламном щите, поэтому они изменили ее название на «Сега Ниндзя»!». Он улыбнулся мне, затем пожал плечами. «Это была одна из любимых игр моего дедушки Хиро. Мы играли вместе, когда я был совсем маленьким. Когда он скончался, он оставил мне всю свою коллекцию игр Sega. Я проводил много времени, играя в нее, когда был хикикомори».

Я был так счастлив услышать это, что мне захотелось обнять Сёто. Так я и сделал, и он был так счастлив в этот момент, что терпел. Он всегда был нашим ученым по Sega и нашим постоянным экспертом по практически всем видеоиграм, когда-либо выпущенным в Японии. А в последние годы он стал хорошо известным помешанным на ниндзя. После конкурса, когда он отказался от самурайского наряда своего аватара из уважения к покойному брату, он сменил аватар на ниндзя и стал

поклонником ниндзя. В течение месяца он вел прямые трансляции, играя в видеоигры про ниндзя целый день, каждый день. И он транслировал фильмы про ниндзя на своем канале POV каждую ночь. Так что эта загадка угодила в самое яблочко его знаний.

— Sega Ninja? — повторила Эйч, когда ее глаза медленно загорелись узнаванием. — Вот черт! Теперь я вспомнила эту игру! Я пристрастилась к ней. Ты играешь за крутую принцессу по имени Куруми, которая должна отбить свой замок у узурпировавших его панков.

Сёто активировал голограммный проектор, и появилось вращающееся трехмерное изображение оригинального аркадного игрового автомата Sega Ninja. Затем он усмехнулся и вручил его нам, как будто это был главный приз на игровом шоу.

— И знаете что? — продолжил Сёто. — Когда Sega портировала Ninja Princess на домашнюю консоль Master System, они снова переименовали игру, на этот раз в «The Ninja». И поскольку Sega думала, что это улучшит продажи, они изменили главного героя с женщины, крутой принцессы-ниндзя Куруми, на мужчину — обычного мужчину-ниндзя по имени Казамару.

«Да, теперь я вспомнил это дерьмо», — сказала Эйч. «В консольной версии они также превратили принцессу из куноити[19] в «девушку в беде», которую Казамару спасает в конце игры». Она покачала головой. «Меня это до сих пор бесит».

«Серьезно?» сказал я с искренним удивлением. «Они сделали это?»

Сёто и Эйч кивнули.

«Итак…» сказал я. «Это должно быть оно, да? Принцесса ниндзя, Куруми, была «самой первой героиней, пониженной до героя»!»

«О! Йо! Я сказал, черт возьми, Сёто!» Эйч вдруг начала петь, наполовину сгорбившись, и начала танцевать боком к нему. Сёто двинулся к ней в том же направлении, и они начали сложный пятикратный ритуал «дай пять».

«Давайте подождем, пока у нас не появится осколок, чтобы отпраздновать, хорошо?» сказал я.

Сёто кивнул и открыл свой атлас OASIS. Я видел, как он провел быстрый поиск по имени Риэко Кодама. Он получил несколько совпадений в Кластере Консолей, группе миров в Восьмом секторе, где ландшафт каждой планеты напоминал характерную графику различных классических игровых приставок.

— В центре квадранта Sega есть планета под названием Phoenix-Rie, — сказал он, считывая информацию со своего

дисплея. — Это самое популярное святилище жизни и творчества Риэко Кодамы, и оно восходит к ранним дням OASIS. А Кира Морроу указана в качестве одного из его первоначальных создателей в колофоне планеты.

«Phoenix-Rie был псевдонимом Кодамы», — сказал Сёто. «Я несколько раз навещал эту планету во время конкурса. На ней есть квестовые порталы, ведущие в OASIS-порты всех игр, над которыми когда-либо работал Кодама, включая Ninja Princess. Должно быть, именно туда нам нужно попасть».

«Бум!» воскликнула Эйч. «Тогда давайте соберемся в куст[20] и уберемся отсюда».

Я выбрал аватары Эйча и Сёто на своем HUDe и приготовился телепортировать нас всех троих на планету Phoenix-Rie в Восьмом секторе. Но, конечно, я не мог никуда нас перенести. Анорак отобрал у меня способность к телепортации, а также другие способности суперпользователя, когда украл из моего инвентаря Мантию Анорака. Мой аватар все еще был максимизирован на девяносто девятом уровне, но теперь я снова был смертным, как и любой другой аватар. И я не был экипирован должным образом. За последние три года я собрал множество нового оружия, магических предметов и транспортных средств, но я не таскал все это с собой. Все было в моей старой крепости на Фалко, и у нас не было времени тратить время на то, чтобы возвращаться туда, чтобы я мог экипироваться.

«Привет, Фейсал», — сказал я, пытаясь скрыть свое смущение. «Не мог бы ты дать мне одно из тех админских колец, которые ты подарил всем остальным во время нашей первой встречи совладельцев?»

Фейсал улыбнулся и достал из своих запасов маленькое серебряное кольцо, а затем бросил его мне. Я поймал его и надел на мизинец правой руки. Оно появилось в инвентаре моего аватара как Кольцо управления OASIS. Оно давало мне возможность бесплатно телепортироваться в любую точку ОАЗИСа и заключало мой аватар в щит, который делал меня неуязвимым для атак других аватаров в OASIS, даже в PvP-зонах. Фейсал предложил мне одно из этих колец Администратора, когда давал их АртЗмиде, Эйчу и Сёто, но я отказался, потому что Мантия Анорака уже давала мне эти и многие другие способности, а еще я хотел похвастаться АртЗмиде.

«Спасибо, Фейсал», — сказал я.

«Вот», — нетерпеливо сказала Эйч. Она сверкнула на меня своим кольцом администратора, затем выбрала Phoenix-Rie на своем атласе OASIS. «Позвольте мне оказать честь».

Она положила правую руку на плечо Сёто, а левую — на мое,

затем произнесла короткое заклинание, необходимое для активации заклинания телепортации, и наши аватары исчезли.

* * *

Через долю секунды мы рематериализовались на поверхности планеты Phoenix-Rie. Это был яркий и красивый маленький мир, выполненный в красочной 8-битной графике, а его пикселированный ландшафт представлял собой лоскутное одеяло из различных окружений, которые Риеко Кодама создавала для различных игр. Район, куда попали мы был создан по образцу игры Alex Kidd in the Miracle World. Но когда мы начали путешествовать по поверхности планеты, оказалось, что мы бежим через зону Green Hill Zone из оригинальной игры Sonic the Hedgehog. Затем ландшафт быстро изменился и стал напоминать окружение из самой первой игры Phantasy Star. Я узнал графические элементы всех трех планет системы Algol — всего за несколько минут мы пробежали через леса Пальмы, пустыни Мотавии и ледяные равнины Дезориса.

Мы также видели десятки различных неигровых персонажей из игр Кодамы, бесцельно бродящих вокруг, но, как и большинство NPC OASIS, они не нападали и не разговаривали с вами, пока вы не нападали или не разговаривали с ними первыми, поэтому мы просто держались подальше от них.

В конце концов мы достигли экватора планеты, где обнаружили линию игровых порталов, расположенных вдоль него и простирающихся до пиксельного горизонта в каждом направлении. Порталы были расположены в хронологическом порядке по году выхода игр.

Мы нашли портал Ninja Princess менее чем за минуту, он располагался между порталами, ведущими в OASIS к воссозданным играм Championship Boxing и Black Onyx.

Над каждым светящимся круглым порталом висела иконка, обозначающая оригинальную упаковку соответствующей видеоигры. Так, над порталом Ninja Princess висел значок аркадного автомата, а над порталами по обе стороны от него — Sega MyCards.

Когда мы приблизились к порталу принцессы ниндзя, я заметил звон в ушах, громкость которого неуклонно возрастала по мере приближения к нему. Эйч и Сёто, казалось, вообще не слышали его, поэтому я решил проверить свой инвентарь. Тогда я понял, что звук исходит от Первого осколка. Значок, обозначающий его в списке предметов, пульсировал в такт звону

в моих ушах — как будто осколок взывал ко мне. Совсем как тот зеленый криптонский кристалл, который взывал к молодому Кал-Элу в фильме «Супермен: фильм». На самом деле, я был уверен, что Холлидей взял звуковой эффект, который я слышал, прямо из этого фильма.

Когда я достал осколок из инвентаря, чтобы рассмотреть его, звон прекратился, а надпись на осколке изменилась на глазах. Теперь она гласила:

> Ниннику и Заэмон не одиноки в рядах ее.
> Вернув замок принцессы, столкнешься с ее самозванцем лицом к лицу.

Я показал новое двустишие Сёто и Эйчу, и их глаза загорелись.

— Ниннику и Заэмон — два главных злодея в «Принцессе ниндзя», — сказала Эйч. — Куруми должна победить их обоих, чтобы выиграть игру и «вернуть свой замок».

— Затем «встретиться с ее самозванцем», — прочитал я. — Это, должно быть, Казамару, мужчина-ниндзя, которым ее заменили в версии для Master System. Похоже, мне придется сразиться и с ним. — Я хрустнул костяшками пальцев. — Не слишком сложно, верно?

«Поделись с нами своим POV-каналом, чтобы мы могли следить за твоими дальнейшими действиями», — сказал Сёто. «Сейчас я вызову тебя на связь, так что мы с Эйчем сможем давать тебе советы по ходу дела. Как в старые добрые времена. О, и это напомнило мне…»

Сёто переоделся в формальное одеяние ниндзя и надел свои богато украшенные золотые доспехи, а затем пристегнул мечи. Это побудило нас с Эйчем тоже переодеться в наши старые наряды охотников. Затем Эйч повесил зеркало, чтобы мы втроем могли полюбоваться собой.

«Посмотрите на этих красивых дьяволов», — сказала она, после чего разнесла зеркало вдребезги выстрелом из своей штурмовой винтовки. «А теперь давайте сделаем это».

«Хорошо, амигос», — сказал я, принимая звуковой вызов Сёто на свой HUD. «Вот и все».

Я столкнулся кулаками с ними обоими сразу, затем повернулся, глубоко вздохнул и прыгнул в портал Принцессы Ниндзя.

0012

Я не был уверен, чего я жду. Возможно, я окажусь в захватывающей VR-реконструкции игры Ninja Princess, похожей на порт «Черного тигра» для ОАЗИСА, с которым я столкнулся во время конкурса. Вот только правила старого конкурса больше не казались уместными, не после вспышки жизни Киры, которую я пережил, когда коснулся Первого осколка. Невозможно, чтобы она играла какую-то роль во всем этом, и я это знал. Но то, что я пережил, казалось столь же невозможным.

Когда я шагнул через портал, я не оказался в видеоигре или в исторической симуляции феодальной Японии. Вместо этого я оказался в месте, которое уже посещал однажды, много лет назад, во время конкурса.

Хэппитайм Пицца.

Оригинальная Хэппитайм Пицца была небольшой пиццерией и видеоаркадой, существовавшей в Миддлтауне, штат Огайо, с 1981 по 1989 год. Холлидей проводил там бесчисленные часы в юности, и он воссоздал ее в OASIS в мельчайших подробностях, вместе с остальным его родным городом, на планете, которую он назвал в его честь. Но во время конкурса я обнаружил еще один экземпляр Хэппитайм Пиццы, спрятанный в подземном музее видеоигр на планете Аркада. Именно там я сыграл свою идеальную партию в Pac-Man и заработал дополнительную жизнь, которая позволила мне пережить детонацию Катаклизма на Хтонии.

Учитывая мои предыдущие визиты в Хэппитайм Пиццу, окружение должно было показаться мне знакомым. Но все было наоборот, потому что на этот раз на мне был ОНИ. На этот раз я чувствовал в воздухе запах томатного соуса и подгоревшего жира пепперони. Я чувствовал едва уловимую вибрацию динамиков аудиосистемы через половицы, пульсирующие в такт басам, когда они крутили песню «Obsession» группы Animotion. На этот раз я чувствовал, что действительно нахожусь здесь, как будто я действительно перенесся в прошлое, в Миддлтаун, штат Огайо, где-то в конце 1980-х годов.

Я стоял прямо перед стеклянными двойными дверями, которые служили входом в Хэппитайм Пиццу. Кто-то тщательно заклеил их листами фольги, чтобы солнечный свет не проникал в темную неоновую пещеру игровой зоны. Я попытался открыть двери, но они были заперты, очевидно, снаружи. Я отодвинул уголок фольги, чтобы выглянуть наружу, но обнаружил, что все здание словно висит в непроглядной пустоте. Я вернул фольгу на

место, затем повернулся и медленно осмотрел окружающее пространство.

Пиццерия «Хэппитайм» была разделена на две половины — игровую зону и столовую. Но на самом деле это были обе игровые комнаты, потому что все столы в столовой были заставлены кабинетами для видеоигр.

Я сделал несколько шагов в столовую, чтобы получше рассмотреть ее, и с каждым шагом чувствовал, как подошвы моих теннисных туфель прилипают к остаткам высохшей соды на линолеумном полу с шахматным рисунком. На кухне было несколько NPC-поваров за приготовлением пиццы, оба подбрасывали тесто в воздух, и каждый из них помахал мне рукой в момент броска. Я помахал в ответ, и тут я заметил свою правую руку. Это была вовсе не моя правая рука…..

Я мельком взглянул на свое отражение в двустороннем зеркале, примыкающем к кабинету менеджера. Я непроизвольно обернулся. Я больше не была своим аватаром, Парсифалем. Теперь я был Кирой Андервуд, когда она была в подростковом возрасте, мгновенно узнаваемой по множеству фотографий, сделанных во время ее пребывания в Миддлтауне в конце 80-х годов. У меня была ее очаровательная стрижка в стиле пикси, огромные дизайнерские очки по назначению врача (с зажимами и откидными зеркальными стеклами) и ее фирменная джинсовая куртка кислотного цвета, украшенная бесчисленными заплатками, пуговицами и булавками. Я опустила взгляд и провела быструю инвентаризацию. У меня была и грудь Киры, и ее бедра, губы, кончики пальцев — в общем, все. Я даже потянул за правый рукав, чтобы проверить заднюю часть предплечья, и вот оно — крошечное родимое пятно Киры. То самое, которое отчетливо напоминало карту Исландии.

Я не просто выглядел как она. Я был ею.

Я повернулся и пошел обратно к игровой зоне. Когда я вошел, на стоявшем в углу музыкальном автомате, работающем на компакт-дисках, заиграла песня Рика Спрингфилда «Jessie's Girl» — музыкальный автомат, которого не было в предыдущих версиях Хэппитайм Пиццы, которые я посещал. Это был для меня первый признак того, что события в этой закусочной происходят в более позднее время, чем в остальных — возможно, где-то осенью или зимой 1988 года или весной 89-го, когда Кира Андервуд жила в Миддлтауне.

В игровой комнате было собрано около двух десятков видеоигр, между которыми было расставлено около дюжины NPC. Все они были подростками в одежде конца 80-х годов, каждый стоял у своей игры. Все они стояли ко мне спиной и продолжали

стоять так, пока я проходил мимо них.

Подойдя к задней части игрового зала, я заметил знакомый рекламный щит Defender, на котором была приклеена записка, написанная от руки, которую я видел во время моего последнего визита: «Побейте рекорд владельца и выиграйте бесплатную большую пиццу!» Но большинство остальных игр, которые я помнил, когда посещал «Хэппитайм Пиццу», теперь были заменены на более новые. Pac-Man, Galaga и Dig Dug были заменены на Golden Axe, Final Fight, а на заднем ряду, похоже, стоял совершенно новый кабинет Sega Ninja.

«Вот он!» крикнули Эйч и Сёто. Я на мгновение забыл, что они следят за мной, и их развоплощенные голоса чуть не заставили меня выпрыгнуть из своей шкуры.

«Спасибо, друзья», — сказал я. «Но я тоже это увидел. Вы смотрите мой поток, не забыли?».

«Точно, извини», — сказала Аеч. «Мы оба просто немного волнуемся, вот и все!»

«Я могу это понять», — ответил я, подойдя к кабинету Sega Ninja, чтобы оценить своего противника. На его подсвеченном табло большими стилизованными желто-оранжевыми буквами было напечатано слово NINJA, а под ним — логотип SEGA. Но на мониторе название выглядело как SEGA NINJA.

В режиме ожидания игры можно было увидеть список набранных очков, короткие ролики с изображением автоматического геймплея на разных уровнях и короткую, но красивую 8-битную анимацию, в которой принцессу Куруми несли по бамбуковому мосту на паланкине два головореза-ниндзя в масках. Вдали, за полями красных роз и лесами цветущей сакуры, над широкой голубой рекой, виднелся замок Кантен с фиолетовой крышей, расположенный высоко в облаках, на вершине великолепно прорисованной заснеженной горной цепи, заполняющей далекий горизонт. Вдруг из паланкина выпрыгнула Куруми, одетая в шикарное красное платье королевы Амидалы. Затем в клубах дыма от ниндзя она переоделась в более боевой наряд — красную шелковую одежду куноичи — и погналась за своими бывшими похитителями, предположительно, чтобы убить их прямо за кадром.

Я достал четвертак из инвентаря и опустил его в левый слот для монет. Затем я снял свои зеркальные очки-клипсы и повесил их на верхнюю часть игрового экрана. Это позволило мне использовать их линзы в качестве зеркал заднего вида, обеспечивая широкоугольный обзор всего, что находится позади меня. Этому трюку я научился у АртЗмиды во время одного из наших ранних онлайн свиданий в Аркаде. Тогда она тоже любила

носить зеркальные очки. Когда она была еще в образе Молли Миллионс[21].

Я взглянул на красочную инструкцию к игре, расположенную под плексигласовым ободком, обрамлявшим монитор:

> Отвоевать замок КАНТЕН из злых рук предателя ЗАЕМОНА!!!
>
> Группа НИНДЗЯ под названием ПУМА преграждает путь принцессе КУРУМИ!!!
>
> Победите их лидера, НИННИКУ, и пройдите в замок!!!

В инструкции были изображены Куруми, большой босс Заэмон, вооруженный пистолетом, и его светловолосый подчиненный Ниннику, а также полезная схема, показывающая, что делают три кнопки управления в игре. Одна из них делает принцессу невидимой на несколько секунд, делая ее неуязвимой для атак. Вторая заставляла ее метать нож в том направлении, куда она была обращена в данный момент, а третья — только по направлению движения вперед, к верхней части экрана, позволяя игроку стрелять, двигаясь в другом направлении.

«Ммм, Уэйд? Пожалуйста, скажи мне, что ты сейчас не читаешь инструкцию», — спросил Сёто с искренним умилением.

«Ты ведь никогда раньше не играл в Ninja Princess, не так ли?» спросила Эйч.

Я печально вздохнул. Звучало так, будто это Кира Андервуд вздыхает.

«Да, раньше играл», — ответила я. «Но только один или два раза. Шесть или семь лет назад».

«Отлично», — пробормотала Эйч. «Все должно пройти гладко».

— Расслабься, — посоветовал Сёто. «Сега Ниндзя» — это стандартная игра в стиле «беги и стреляй». Я проведу тебя по каждому из шестнадцати уровней. Некоторые из них довольно сложны для прохождения. Но ты справишься.

— Аригато, Сёто, — произнес я, нажимая на кнопку готовности первого игрока. — Вот и все.

Я положил правую руку на джойстик, а левую — на три кнопки управления.

Игра началась с короткой анимации, показывающей, как принцесса Куруми переодевается из шикарного шелкового кимоно в красное одеяние куноичи, а над ней набирается плохо переведенное сообщение PRINCESS'ES ADVENTURE STARTS, по одной букве за раз. Затем в центре экрана появилось знакомое предупреждение: PLAYER 1 START, а за ним — прямоугольная

карта королевства с указанием моего текущего положения в нижней части и маршрута, по которому мне нужно будет пройти, чтобы добраться до замка Кантен.

Потом появился первый уровень, или «этап», игры — раскинувшийся зеленый луг, покрытый пятнами красочных цветов и усыпанный деревьями и гигантскими валунами. Мой крошечный пиксельный аватар появился в нижней центральной части экрана, и в тот же миг я снова вошел в игру. Я не был ни Кирой Морроу, ни Парсифалем, ни Уэйдом Уоттсом. Управление стало продолжением меня самого, и я превратился в мстительную принцессу Куруми, одетую в кроваво-красный шелк и вооруженную бесконечным запасом метательных ножей, намеревающуюся любой ценой вернуть себе украденное королевство.

В верхней части экрана появились четыре ниндзя в черных капюшонах, одетые в синее, и бросились ко мне. Пока я расправлялся с ними с помощью метательных ножей, появился пятый ниндзя в сером одеянии, который спустился на меня гораздо быстрее. Но и с ним я расправился, прежде чем он успел ударить меня мечом. Затем я стал бежать вперед, к верхней части экрана, расправляясь с новыми ниндзя яркого цвета, как только они появлялись в поле зрения.

Ninja Princess, она же Sega Ninja, оказалась гораздо сложнее, чем я ожидал. Но как только я разобрался с управлением и игровым процессом, я заиграл как Dokken[22] — особенно когда Сёто шептал мне на ухо подсказки.

— Просто прикосновение к врагу не убьет тебя в этой игре, — пояснил Сёто. — Они должны поразить тебя своим оружием. Ninja Princess была одной из первых игр, где это было сделано. Это гораздо лучшая игра, чем Commando, и она вышла на три месяца раньше. На самом деле, я бы сказал, что Ninja Princess, вероятно, первая настоящая игра в жанре «беги и стреляй».

— Если не считать Front Line от Taito, — заметила Эйч. — Выпущена в 82-м году.

«Я так не считаю», — ответил Сёто. «В ней есть только один уровень, который повторяется снова и снова…»

«Чувак, это игра, где у тебя есть пистолет и ты бежишь», — возразила Эйч. «Как…»

«Ребята, вы можете обсудить эту тему позже, пожалуйста?» вмешался я. «В свободное время?»

«Конечно, Си», — ответил Сёто. «Извини. Эй! Возьми этот сюрикен!»

В игре я схватил небольшой предмет, брошенный одним из убитых мною ниндзя. При этом музыкальная тема сменилась на

более героическую, и вместо метательных ножей мой персонаж начал метать огромные черные сюрикены, которые могли уничтожить несколько врагов подряд, если они были достаточно любезны, чтобы выстроиться передо мной.

Когда я дошел до конца первого уровня, появился золотоволосый подсобный рабочий Заэмона Ниннику и атаковал меня огромным оружием, похожим на бумеранг. Я увернулся от него, затем выстроился в линию с Ниннику и начал разряжать в него свои сюрикены.

«Продолжай стрелять в него, пока его волосы не станут красными!» велел мне Сёто.

Я выполнил его указание, и после семи или восьми попаданий волосы Ниннику из светлых превратились в рыжие — видимо, чтобы показать его растущий гнев. Затем игровой процесс замер, и первый этап закончился. Игра подсчитала мои очки, а также общее количество выстрелов и попаданий и общий коэффициент попаданий. Снова появилась карта королевства, показывающая, что, пройдя первый уровень, я немного приблизился к замку на вершине. Начинался следующий уровень.

На втором этапе мне пришлось сражаться с большим количеством ниндзя, пробираясь через рисовые поля. Когда я дошел до конца, снова появился Ниннику, и снова я атаковал его, пока его волосы не стали красными, что означало его поражение.

Сёто продолжал наставлять меня, но Эйч хранила молчание, разве что выкрикивала предупреждения или поздравляла меня с хорошим приёмом.

Сёто назвал третий этап «уровнем лавины», потому что на нем нужно было сражаться с ниндзя, одновременно уворачиваясь от гигантских валунов, которые постоянно появлялись в верхней части экрана. Это требовало совершенно иной стратегии, чем на первых двух уровнях, и я потерял свою первую жизнь, пытаясь понять это. Затем я потерял еще одну жизнь на четвертом этапе, где принцесса Куруми весь уровень отбивалась от стаи хищных волков. Это была действительно замечательная игра, и она же надирала мне задницу. Теперь у меня оставалась всего одна жизнь, и моя уверенность начала колебаться.

Мне хотелось, чтобы Сёто мог пройти за меня более сложные уровни, но это было невозможно. Такие уловки, как взломанные тактильные установки ОАЗИС и нелегальное программное обеспечение, которое позволяло Сорренто взять под контроль любого из аватаров под его командованием, теперь были устаревшими. Ни один из них не работал с технологией гарнитуры ОНИ. Я был сам по себе.

К счастью, на следующем уровне, этап пятый, я снова попал в

ритм, поскольку он проходил в густом лесу из луковичных 8-битных деревьев, скрывающих волну за волной тех, кого Сёто называл «ниндзя из Киблера». Мне удалось вернуть одну из потерянных жизней.

Шестой этап проходил на реке, которую игрок должен был пересечь, перепрыгивая с бревна на бревно, как в игре Frogger, и сражаясь по пути с новыми ниндзя. Когда я перебрался на другой берег, снова появился Ниннику, который бросал в меня свой бумеранг с берега реки, пока я не нанес достаточно ударов, чтобы победить его.

Пока я играл, я заметил нечто странное в музыке, играющей на автомате. Одни и те же три песни звучали снова и снова. «Obsession» группы Animotion, затем «Jessie's Girl» Рика Спрингфилда, а потом «My Best Friend's Girl» группы Cars. Было легко увидеть связь. Все эти песни вполне могли быть об одержимости Халлидея Кирой — девушкой его лучшего друга. И, как я понял, я мог заново пережить момент начала его одержимости.

Я вернул свои мысли к игре. Сейчас я находился на седьмом этапе, который проходил на улицах деревни за стенами замка. Шото назвал странно одетых врагов, которых я встретил здесь, «пастельными ниндзя», потому что многие из них были одеты в бирюзовые туники и розовые панталоны. Мне пришлось сразиться с несколькими «самураями-клоунами», которые были одеты в красно-полосатые штаны Хаммера, что делало их похожими на ходячих цирковых артистов с мечами. Когда я победил их всех, я прошел и этот уровень. Семь пройдено. Осталось девять. Почти половина пути…

Сёто называл восьмой этап «этапом давки», потому что весь уровень ты старался не быть затоптанным бесконечной вереницей лошадей, мчащихся по экрану, отбиваясь при этом от еще большего количества пастельных ниндзя, которые, казалось, чудом не были затоптаны ни разу. Везучие ублюдки.

В какой-то момент вокруг меня начала образовываться небольшая толпа зрителей — NPC, которые играли на других машинах, как я предполагал. И чем дольше я играл, тем больше становилась толпа. Я не оборачивался, чтобы пересчитать их, но я улавливал их краткие, искаженные взгляды в линзах моих зеркальных очков, во время паузы в игре в конце каждого уровня, когда подсчитывались мои очки и количество ударов, и я получал краткое представление о своем продвижении к замку на карте. Я старался выкинуть их из головы, чтобы сосредоточиться на выполнении поставленной задачи.

Ninja Princess была удивительно свободной от насилия игрой.

В ней совсем не было кровавых сцен. Или убийств. Когда принцесса Куруми получала ранения, она просто падала и плакала. Члены клана Пума Ниндзя и боссы не падали и не умирали, когда их уничтожали. Они просто исчезали в клубах дыма. Когда я спросил об этом Сёто, он сказал мне, что это был сознательный выбор создателей игры, чтобы пропагандировать пацифизм и ненасилие.

«Ничего себе», — удивилась Эйч. «Ненасильственная игра об убийстве людей ножами. Гениально».

«Шшш!» шепотом произнес Сёто. «Дай человеку сосредоточиться!»

Я дошел до 9-го этапа, который представлял собой сражение в каменном дворе, окружающем внешнюю стену замка Кантен, а затем до 10-го этапа, где нужно было преодолеть стену, отбиваясь от десятков «пауков-ниндзя».

На 11-м этапе мне нужно было спуститься по одинокой каменной дорожке через территорию замка. Этап 12 — это еще один уровень для преодоления стены, идентичный этапу 10, но с измененной цветовой гаммой. Когда я достиг вершины второй стены, я в последний раз столкнулся с Ниннику и навсегда избавился от него.

«Бум!» триумфально крикнул Сёто, когда я завершил уровень. «Ты уничтожил Ниннику! Ты почти добрался до замка!»

Сёто был прав. На 13-м этапе мне пришлось пробиваться через ниндзя и самураев, пробираясь по длинной каменной дорожке, которая вела к ступеням замка. Когда я добрался до этих ступеней, наконец-то появился главный злодей, Дзаэмон Гёкуро, и начал стрелять в меня из пистолетов с шариками. Когда мне удалось попасть в него достаточное количество раз, уровень закончился. А потом я наконец-то вернулся в замок Кантен — мой бывший дом, который теперь заполонили узурпировавшие его недоумки из племени пастельных ниндзя.

На этапе 14 мне пришлось пробиваться в замок с боем, пробегая под лестницами, подвешенными на опорах, прежде чем мне снова пришлось сразиться с Заемоном. Затем я перешел к этапу 15, где мне нужно было пробраться во внутренние покои замка через ряд комнат в японском стиле washitsu со стенами из полупрозрачной бумаги.

Когда я, наконец, добрался до 16-го этапа, я наконец-то встретился лицом к лицу с Заемоном и его приспешниками в тронном зале замка. Я рванулся вперед в финальной битве с боссом, а Эйч и Сёто выкрикивали мне на ухо советы и подбадривали меня, как мои личные Микки Голдмилл и Поли Пеннино[23].

К счастью, за последние десять уровней я получил еще несколько жизней, потому что на победу над Заемоном ушли все. Наконец, я дошел до конца игры. Но это был необычный конец. Несмотря на то, что они должны были умереть, Ниннику и Заэмон появились вновь, стоя на сцене внутри замка вместе с самой принцессой Куруми. Шото рассказал нам, что главный дизайнер игры, Йошики Кавасаки, выбрал такую концовку, чтобы намекнуть, что события, показанные в игре, были всего лишь сценической постановкой, разыгранной для развлечения игрока. На самом деле никто не пострадал.

После того как герои игры закончили выступление на сцене, на экране появился следующий текст:

ПОЗДРАВЛЯЕМ!
ПРИНЦЕССА ЗАВЕРШИЛА
СВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ И ВЕРНУЛА СЕБЕ
ЗАМОК КАНТЕН

Парни, собравшиеся вокруг меня, разразились бурными аплодисментами, но я не сразу обернулся. У меня оставалась одна жизнь, поэтому игра началась заново с начала первого уровня, и я решил продолжить игру, чтобы посмотреть, появится ли «самозванец» Куруми. Через минуту, когда не было ничего, кроме знакомых ниндзя, лишенных цвета, я позволил своей единственной оставшейся жизни истечь. На экране появилась надпись GAME OVER, и мне было предложено ввести свои инициалы для занесения в список лидеров. По привычке я начал вводить свои собственные, но потом вспомнил, кем я должен быть, и вместо них ввел «K.R.U.», что означает Карен Розалинд Андервуд.

Когда появился список лучших игроков, я узнал, что мой результат в 365 800 очков поставил меня только на второе место в списке «профессионалов». Человек, занявший первое место, набрал 550 750 баллов, опередив меня более чем на 200 000 баллов. Судя по всему, он оказался еще и умнее меня, потому что вместо своих инициалов ввел рядом со своим результатом инициалы «K.R.A.» — трехбуквенную подпись, которую Кира Андервуд использовала в списках набранных баллов в видеоиграх. Я не мог вспомнить эту малоизвестную деталь, пока не увидел ее перед собой. Но мой предшественник вспомнил.

Тогда я понял, что смотрю на результаты Огдена Морроу. Что было вполне логично. Ог выполнил это задание сегодня. Всего несколько часов назад. И судя по его счету, он был намного лучше в «Ninja Princess», чем я когда-либо буду. Либо так, либо он продолжал играть после того, как прошел последний уровень и

игра снова началась с самого начала, чтобы набрать дополнительные очки. Но зачем ему это делать? Пытался ли он сравняться с реальным результатом Киры? Может, я просто что-то напутал?

Я сделал снимок экрана со списком высоких результатов, чтобы потом изучить его. Затем я почувствовал, что кто-то похлопал меня по плечу, и чуть не выпрыгнул из своей шкуры.

Повернувшись, я увидел молодого Огдена Морроу, который улыбался мне.

0013

На вид Огу было около шестнадцати лет. Примерно столько же ему было, когда он впервые встретил Киру — в местном игровом зале, когда она переехала в Миддлтаун летом 1988 года.

Неудивительно, что эта обстановка и сценарий, который я разыгрывал, показались мне такими знакомыми. Я читал об этом семь или восемь лет назад, в автобиографии-бестселлере Огдена Морроу «Ог». В отличие от блога Холлидея и дневниковых записей в «Альманахе Анорака», воспоминания Ога были до ужаса расплывчатыми, когда дело касалось деталей, но во второй или третьей главе книги он описал первую встречу со своей будущей женой в последний день летних каникул перед младшим классом средней школы. Он описал, как «невероятно красивая девушка с короткими темными волосами и красивыми голубыми глазами» забрела в «один из местных игровых автоматов», где он издалека наблюдал, как «она прошла одну из самых сложных игр за один четвертак».

Но Ог так и не удосужился уточнить название зала игровых автоматов или название игры, в которую играла Кира, а другие письменные свидетельства давали противоречивую информацию о том и другом. Теперь я знал, что он встретил Киру здесь, в Happytime Pizza. И что игра, которую он видел, как она прошла за четвертак, была Sega Ninja, она же Ninja Princess.

Я воспроизводил момент первой встречи Огдена и Киры Морроу.

Если я правильно помню книгу Ога, он подошел поздравить Киру после того, как она закончила свою игру. Но затем его социально неполноценная тень, Холлидей, прервал их, чтобы попросить Ога подвезти его домой. Он всегда ждал до последнего возможного момента, чтобы вернуться в свой проблемный дом, поэтому Ог знал, что его друг еще не хочет уезжать. Холлидей был третьим-лишним. Это шокировало и забавляло Ога, потому что он никогда раньше не видел, чтобы тот проявлял ревность к девушке. Только к компьютерному оборудованию.

«Привет», — сказал семнадцатилетний Ог, наконец-то набравшись смелости, чтобы посмотреть мне в глаза. «Я Ог. А ты… ты потрясающая! Не могу поверить, что ты прошла Sega Ninja за четвертак! Это первый раз, когда кто-либо из нас видел, чтобы кто-то сделал это. Так держать!»

Ог неловко поднял правую руку. Прошла секунда, прежде чем я понял, что он предлагает мне «дай пять». Поэтому я поприветствовал его. Он выглядел чрезвычайно счастливым,

когда я это сделал.

Затем он посмотрел мне в глаза, и я почувствовал, что мое сердце забилось быстрее. Мою кожу начали покалывать невидимые нити электричества. Это ощущение было мне знакомо. Именно так я чувствовал себя, когда впервые встретил Саманту в реальном мире.

Я не мог представить, что чувствовал современный Огден Морроу, проходя через это испытание. К счастью, он, должно быть, использовал обычную тактильную установку — он никогда не использовал ONI по своей воле, и он все еще не имел ее во время похищения Анораком — так что, по крайней мере, он был избавлен от всех физических ощущений. Но повторное переживание этого момента с точки зрения Киры, должно быть, все равно было для него душераздирающим.

«Спасибо, Ог», — услышал я свои слова, сказанные голосом Киры с британским акцентом. «Я Карен Андервуд, но мои друзья зовут меня Кира». Я почувствовал, как моя голова кивнула в направлении шкафа Sega Ninja рядом со мной. «У нас есть эта игра в одном из магазинов рядом с квартирой моих родителей, дома в Лондоне. Но там она называется Ninja Princess. Не Sega Ninja». Я почувствовал, как уголок моего рта скривился в ухмылке, а потом добавил: «Наверное, американские мальчики не любят играть с девочками».

«Да, есть!» немедленно ответил Ог. Затем он начал краснеть и заикаться: «Я имею в виду, мы не против игр с девушками! Видеоигры, то есть. В которых главная героиня — девушка. Например, вот эта».

Ог неловко похлопал по корпусу Sega Ninja, как будто это был незнакомый лабрадор. Затем он засунул обе руки в карманы и ухмыльнулся мне, как влюбленный идиот. Он выглядел так, будто его зрачки в любую секунду могут превратиться в мультяшные сердечки.

Он открыл рот, чтобы сказать мне что-то еще, но в этот момент наш разговор прервал другой, очень знакомый на вид подросток. Я сразу же узнал в нем Джеймса Холлидея — лет семнадцати. На нем были очки в роговой оправе толщиной в полдюйма, пара выцветших джинсов, поношенные Nikes и одна из его любимых футболок Space Invaders.

Как только он появился, звуковая система игрового зала переключилась с «Jessie's Girl» на «Obsession» Animotion. Я знал, что это не может быть совпадением.

«Мне нужно домой», — срочно сказал Ог молодому Холлидею, не глядя в глаза ни ему, ни мне. «У меня закончились четвертаки и… так что… меня нужно отвезти домой».

Ог на мгновение уставился на него в недоумении, в то время как Холлидей не сводил глаз с ковра. Ог смущенно улыбнулся, а затем снова повернулся к Холлидею.

«Подождите несколько минут», — сказал Ог. «Или подожди у моей машины, пока я не закончу. Или…» Он достал смятую долларовую купюру из переднего кармана своих вымытых кислотой джинсов. «Она слишком мятая для жетоноприемника, но они разменяют ее у стойки».

Ог швырнул купюру в сторону Холлидея и, не дожидаясь ответа, повернулся к Кире. Деньги ударили его в грудь, а затем беззвучно упали на пол.

«Нет!» — закричал Холлидей, внезапно придя в ярость и топнув правой ногой, как ребенок, готовящийся закатить истерику. Когда его ботинок коснулся земли, Ог и все остальные NPC исчезли, оставив меня наедине с семнадцатилетним Джеймсом Холлидеем.

И в тот же миг наше окружение тоже изменилось.

Игровая комната Happytime Pizza исчезла, ее заменил тронный зал, который выглядел как живая версия 8-битной игры Ninja Princess. Подросток Холлидей превратился в ниндзя Казамару в маске и черной одежде, который, на мой взгляд, выглядел в точности как Шо Косуги в фильме «Месть ниндзя» 1983 года.

Я взглянула на свой аватар и увидела, что моя внешность тоже изменилась. Я по-прежнему оставался девушкой, но теперь был одет в струящуюся тунику из красного шелка с золотой отделкой и китайским драконом на каждом рукаве.

В правой руке я также держал меч, и в его зеркальной поверхности я видел, что на мне больше нет лица Киры Андервуд. Мой аватар превратился в живое изображение принцессы Куруми — и создатель этой симуляции решил сделать меня в точности похожей на Эльзу Юнг из фильма «Задание леди-ниндзя», также 1983 года.

«Отвоевать свой замок и встретиться с самозванцем», — продекламировал Сёто. «Вот оно! Надери ему задницу, принцесса!»

Я кивнула, затем сделала выпад вперед и сделала то, что велел Сёто — надрала задницу Казамару.

К счастью, механика боя на основе ONI была более или менее идентична старым добрым боям с использованием тактильных устройств. Вам не нужно было физически выполнять сложные специальные движения и мощные атаки вашего аватара, если вы этого не хотели. Вместо этого вы могли использовать простой жест рукой или голосовую команду, чтобы заставить аватара

выполнить движение или атаку. Единственное отличие заключалось в том, что при использовании ONI вы могли чувствовать движения тела аватара, когда он автоматически выполнял эти действия, поэтому в течение нескольких секунд вам казалось, что вы двигаетесь на автопилоте.

Я был готов к жестокой схватке, но тот, кто запрограммировал это испытание, сделал принцессу Куруми намного выносливее, чем ее поддельный мужской аналог, который почти не сопротивлялся. Ему удалось нанести всего один или два удара, прежде чем я свел его счетчик жизни к нулю непрерывным шквалом метательных ножей.

Когда я сократил запас его жизни до 1 процента, в воздухе между нами на мгновение появились слова FINISH HIM. Когда они исчезли, я добил Казамару последним круговым ударом в голову. Последняя полоска его жизни стала красной, но он не умер. Вместо этого мужественный, одетый в черное мастер ниндзя резко упал на колени и начал плакать, а через несколько секунд исчез в облаке дыма.

Когда оно рассеялось, я увидел, что передо мной парит Второй осколок.

Я потянулся к нему, гадая, не собираюсь ли я испытать еще один «флешбэк». И когда мои пальцы обхватили его…

* * *

Я снова оказался в теле семнадцатилетней Киры Андервуд, и теперь передо мной стоял подросток Огден Морроу, держа мои руки в своих. Было темно, и мы стояли на травянистом холме, залитом лунным светом, с видом на крошечный Миддлтаун вдали. Ог вложил мне в руки серебряное ожерелье — то самое ожерелье из шкатулки Киры, которое превратилось в Первый осколок, — и в этот момент он прошептал слова «Я люблю тебя», которые, как я понял, прозвучали впервые.

Я понял, что Ог тоже писал об этом моменте в своей автобиографии. Но он не описал его в подробностях, не указал время и место, где это произошло.

Я чувствовал, как мое тело начало дрожать, когда Кира отреагировала на то, что ее будущий муж только что сказал ей…..

* * *

…А потом я снова оказался в шкуре своего аватара. Я снова

был на Кодаме, стоял рядом с Эйч и Сёто перед порталом Ninja Princess. Все выглядело так, словно мой аватар только что был выброшен из него. Когда я посмотрел вниз, то увидел, что на моей раскрытой ладони лежит Второй осколок. Это был еще один многогранный синий кристалл, почти идентичный первому по размеру и внешнему виду.

Сёто и Эйч обняли меня. «Ты сделал это!»

«Нет», — сказал я. «Мы сделали это. Я не смог бы сделать это без вашей помощи».

Я протянул оба кулака, и каждый из них стукнул по одному из них и они молча кивнули.

«Это последнее испытание было безумным, верно?» спросил Сёто. «Я имею в виду, почему Холлидей хотел, чтобы ты убил подростковую версию самого себя?»

«Это, должно быть, какая-то серьезная ненависть к себе», — предположила Эйч. «Может, он наконец-то понял, каким козлом он был по отношению к Кире и Огу?»

Я не мог сосредоточиться на том, что они говорили. Я все еще не мог прийти в себя от воспоминаний, которые только что пережил. Еще одно из личных воспоминаний Киры Андервуд, переданное с такой детализацией и насыщенностью, которая должна была быть невозможной. Что, во имя Крома, здесь происходило?

У меня не было времени останавливаться и размышлять о возможностях. Нам нужно было собрать осколки, и времени на это совершенно не оставалось.

Я взглянул на второй осколок в своей руке, затем протянул его Эйч и Сёто, чтобы мы могли рассмотреть его вместе. Когда я перевернул его на ладони, мы увидели, что на его стеклянной поверхности, как и на первом, вырезана надпись. Эйч зачитала ее вслух.

> «Переделать фол, восстановить его концовку. Первая судьба Andie’s все еще нуждается в исправлении».

— Первая судьба Andie’s, — повторил Сёто. — Разве Andie не было именем персонажа Керри Грин в фильме «Балбесы»?

— Нет, — сказал я, качая головой. — Ее имя писалось с буквой «у» в конце. А не с i.

— A-N-D-I-E, — сказала Эйч, закрыв глаза, чтобы лучше представить себе это имя. — Как Andie MacDowell? — Она повернулась к Сёто и схватила его за плечо. — Вот дерьмо! Может быть, следующий осколок находится на планете Панксатони? Я ходила туда каждый День сурка, чтобы…

«Подожди!» сказал Сёто, прервав ее. Он открыл окно браузера

перед своим аватаром и читал из него. «Andie MacDowell также снялась в фильме «Грейстоук: Легенда о Тарзане, повелителе обезьян» в 1984 году. Но режиссер нанял Гленн Клоуз для озвучивания всех ее диалогов, потому что ему не понравился ее южный акцент! Как вы думаете, может ли это быть тем, на что ссылается «переделать фол, восстановить его концовку»? Может быть, у этого фильма была альтернативная концовка….».

«Подождите, мы говорим о фильме, где Коннор Маклауд играет Тарзана?» сказала Эйч. «Режиссером которого был тот кот[24], который снял «Огненные колесницы»?»

«Это он!» — сказал он. «Должно быть, где-то есть симуляция, посвященный этому фильму….». Он открыл карту секторов OASIS в другом окне. «Может быть, на Ламберте? Или на одной из планет, посвященных Эдгару Райсу Берроузу[25], в Двадцатом секторе? Если мы…»

«Ребята!» крикнул я, сигнализируя руками о тайм-ауте. «Ну же. Вы реально зашли слишком далеко. Вы серьезно считаете, что тайник Третьего Осколка как-то связан с Энди Макдауэлл? Или Тарзаном? Ни один из них не упоминается в Альманахе. И ни в одной из книг, которые я читал о жизни Киры».

Эйч пожала плечами. «Она могла быть фанаткой Энди Макдауэлл, насколько мы знаем», — ответила она. «Я никогда так подробно не изучала интересы Киры. По словам Ога, Холлидей так и не удосужился узнать, кем на самом деле была Кира».

«Должно быть, он знал ее гораздо лучше, чем говорил», — подумав о воспоминаниях об осколке, ответил я. Они оба ощущались как Рексы, а не как Симы. Различия были тонкие, но ни в одном симе — по крайней мере, насколько я знаю, а я перепробовал тысячи — не было той смеси странности, неопределенности и напряженности, которая возникает при записи реального момента жизни.

Но это не могли быть записи. Потому что в Миддлтауне, штат Огайо, осенью 1988 года точно не было гарнитур ONI.

Так что же я только что испытал?

Я все еще размышлял над этим, когда мой мозг выдал совпадение с именем Энди в запутанных глубинах моей памяти. Я открыл окно браузера в воздухе перед собой и сделал быстрый поиск в Интернете, чтобы убедиться, что мои воспоминания верны.

«Andie Walsh!» крикнул я. «Через «i»! Так звали героиню Молли Рингвальд в фильме «Девушка в розовом»».

Эйч и Сёто хмыкнули и закатили глаза. Ни один из них не был фанатом Джона Хьюза, но они знали, что мы с АртЗмидой обожали его фильмы. Во время конкурса Холлидея АртЗмида

опубликовала в своем блоге десятки статей о его фильмах, разбирая каждый из них в мельчайших подробностях, сцена за сценой. Ни одно из ее энциклопедических знаний не пригодилось в поисках яйца Холлидея, но теперь у нее может появиться шанс использовать их. Если только мне удастся найти осколок быстро, еще до того, как она вернется в сеть. Это сэкономит время и, возможно, произведет на нее впечатление.

«Девушка в розовом имеет определенный смысл», — сказал я. «Кира и Ог были большими фанатами Джона Хьюза. И они помогли зашифровать некоторые из первых квестов Шермера».

«Думаешь, мы должны пойти к Шермеру следующим?» спросила Эйч. «Арти сойдет с ума!»

— Хорошо, — сказал Сёто, перечитывая подсказку. — Если это Andie Walsh из «Девушка в розовом», то что значит «Переделать фол, восстановить его концовку»?

— У «Девушки в розовом» изначально была другая концовка, — ответил я. — Там, где Andie осталась с Duckie, а не с Blane. Арти — Саманта — давным-давно разместила статью об этом в «Миссивах Арти».

«Конечно, разместила», — сказала Эйч. «Она еще большая зануда, чем ты».

Я проигнорировал ее, пытаясь удержать ход своих мыслей. «Я думаю, они решили изменить концовку фильма после нескольких неудачных пробных показов…»

Как по команде, рядом с нами появилась АртЗмида.

«Про волка речь, а он навстречу!» сказала Эйч, приветствуя ее ударом в кулак. «Ты добралась до безопасного места, Арти?»

Арти кивнула, затем на мгновение прижала указательный палец к губам.

«Прости, что меня так долго не было», — сказала она. «Похоже, я пропустила смену гардероба».

Она усмехнулась, восхищаясь нашим старым нарядам пасхантеров. Затем она щелкнула пальцами и закружилась по кругу. Наряд ее аватара сменился чешуйчатой металлически-синей броней, которую она носила во время состязания, вместе с двумя бластерными пистолетами в низко расположенных быстросъемных кобурах, а длинный изогнутый эльфийский меч в богато украшенных митриловых ножнах теперь был пристегнут к ее спине. Она даже надела свои гоночные перчатки без пальцев в стиле «Воина дороги».

Когда я снова увидел ее в таком наряде, на меня нахлынули старые чувства и давно подавленные воспоминания. От них я почувствовал легкое головокружение. И ускорение сердцебиения.

«А вот и наша девочка, снова в форме!» сказала Эйч, когда

они дважды поприветствовали друг друга.

«Браво, команда!» — сказала она. «Не могу поверить, что вы, ребята, уже нашли Второй Осколок. Это было потрясающе быстро!»

«Да, так и было», — сказал Сёто. «Потому что я держал за ручку Си, на протяжении всего пути…»

«А я держала его за другую ручку», — добавила Эйч, смеясь. «А теперь, когда и Арти присоединился к нашему отряду, мы будем неудержимы. Душа Сирены будет нашей, друзья мои!».

АртЗмида и Сёто зааплодировали в знак согласия. Я полусерьезно поднял правый кулак, затем прочистил горло.

«Не хочу прерывать празднование», — сказал я. «Но, кажется, я понял, что такое Душа Сирены, и почему Ог отказался отдать ее Анораку».

Их улыбки затухли, когда все трое повернулись, чтобы посмотреть на меня с интересом.

«Хорошо», — сказал я. «Сначала позвольте мне задать вам вопрос. Как вы думаете, почему Холлидей назвал его «Душа Сирены»?».

«Потому что Кира назвала своего персонажа «D&D» Леукозией», — ответил Сёто. «В честь одной из сирен в греческой мифологии.»

«Верно», — сказал я. «Итак, если Кира — «Сирена», а Семь осколков — «фрагменты» ее «Души», то что, по мнению Анорака, произойдет, когда мы соберем эти части вместе? Когда мы «снова сделаем Сирену целой»?»

АртЗмида посмотрела на меня.

«Ни хрена себе, Уэйд», — пробормотала она. «Ты не думаешь…?»

Я кивнул.

«Анорак не думает, что Душа Сирены — это магический артефакт, названный в честь Киры», — сказал я. «Он считает, что это она. ИИ-копия Киры. Точно так же, как Анорак — копия Холлидея».

АртЗмида не ответила, но выглядела в ужасе от этой мысли.

«Да ладно, Си», — сказала Эйч. «Это невозможно».

«Я тоже так подумал», — ответил я. «Но другого объяснения тому, что я испытал, нет».

АртЗмида нахмурила брови.

— Что ты имеешь в виду? — спросила она, наклонившись вперед. — Что именно ты «испытал»?

Я рассказал им о воспоминаниях и ввел АртЗмиду в курс дела о сражении, в которое она только что угодила.

«Ты, наверное, шутишь», — пробормотала АртЗмида, качая

головой. «Первые два задания требовали от тебя подробных знаний о Smiths и Ninja Princess?»

Я утвердительно кивнул. «Ни одна из этих вещей ни разу не упоминалась в Альманахе Анорака», — сказал я. «А те два воспоминания, которые я пережил? Они были похожи на записи реальных моментов, сделанные ONI. Они были слишком подробными, чтобы быть симуляцией».

«Как ты можешь быть в этом уверен?» спросила Арт3мида. «Что угодно можно убедительно смоделировать на несколько секунд».

Эйч покачала головой.

«Не может быть, Арти», — сказала она. «Ты не знаешь, на что похоже воспроизведение ONI. Ты почти всегда видишь разницу. Кроме того, Джеймс Донован Холлидей был блестящим дизайнером и программистом видеоигр. Но он ничего не знал о женщинах — особенно о Кире. Он никак не мог убедительно воссоздать одно из ее воспоминаний с ее точки зрения. Он был зацикленным на себе социопатом, не способным сопереживать кому-либо еще. Особенно по отношению к Кире…»

Мне пришлось прикусить язык, чтобы не встать на защиту Холлидея. Этот человек был далеко не идеален, но он подарил нам целый мир. Слово «социопат» казалось не просто грубым, а прямо-таки кощунственным.

«Но то, что ты предполагаешь, не может быть возможным, Си», — сказал Сёто. «Нейроинтерфейс OASIS не существовал в 80-х годах, когда Кира была подростком. GSS создала первый полностью функциональный прототип гарнитуры ONI только в 2036 году — через два года после смерти Киры Морроу».

«Я знаю», — ответил я. «Это не совпадает с официальной хронологией. Но никто не умел хранить секреты лучше, чем Холлидей….». Я сделал глубокий вдох. «Я думаю, нам нужно рассмотреть возможность того, что каким-то образом, перед смертью Киры Морроу, Холлидей сделал копию ее сознания. Используя ту же технологию, которую он использовал для копирования своего собственного сознания и создания Анорака.»

Все трое уставились на меня в ужасающем молчании. Затем Арт3мида покачала головой.

«Кира никогда бы не позволила Холлидею сделать это», — сказала она. «Ог тоже бы не позволил».

— Так что, возможно, Холлидей придумал способ просканировать Киру без того, чтобы она или Ог поняли это. — Я сглотнул, осознав, что собирался сказать. — Холлидей был одержим. Он знал, что у него никогда не будет настоящей Киры, поэтому он решил сделать ее копию для себя.

«Подождите», — вмешалась Эйч. «Кира была безумно влюблена в Ога. Так зачем ему понадобилось делать ее копию? Если бы это была настоящая копия, она бы тоже его не любила».

«Я знаю», — сказал я. «Но копия также никогда не состарится и не умрет», — добавил я. «Может быть, Холлидей думал, что сможет убедить ее — его — влюбиться в него, с течением времени».

«Господи», — пробормотала Эйч, качая головой. «Если ты прав… это какое-то очень извращенное семейное дерьмо, в которое мы впутались».

Я кивнул. У меня уже начинало болеть в животе. Как будто я только что узнал, что кумир и герой моего детства в свободное время был серийным убийцей.

Это была еще одна причина, почему мы не могли просто отдать Анораку Душу Сирены и поверить, что он сдержит свое слово.

Но Душа Сирены, похоже, была его единственной слабостью. Когда она будет у нас, возможно, мы сможем использовать ее для бартера с ним. Или заманить его в ловушку.

«Нам нужно найти еще пять осколков», — сказал я. «Мы должны двигаться дальше».

«Мы знаем, куда направляемся?» — спросила АртЗмида.

«Да, мэм», — сказал я, с гордостью смотря на нее. «Конечно, знаем».

«И хорошо, что ты здесь, Арти», — добавил Сёто. «Потому что нам понадобится твоя помощь с этим.»

Улыбка АртЗмиды исчезла. Она заменила ее яростным соперническим оскалом, который я узнал еще со времен конкурса Холлидея. Она назвала это «надеть свое игровое лицо».

— Итак, — сказала она, повернувшись ко мне лицом. — Выкладывай, ас. Куда мы направляемся?

— Твоя старая обитель, — ответил я. — Шермер, штат Иллинойс.

0014

Шермер был планетой среднего размера, расположенной недалеко от центра Шестнадцатого сектора. На ней находилось любовно проработанная в ОАЗИСЕ симуляция Шермера, штат Иллинойс, вымышленного пригорода Чикаго, где режиссер Джон Хьюз снимал многие фильмы, которые он сочинил и/или поставил на протяжении своей знаменитой карьеры. Саманта говорила, что Шермер — это «паракосм» Хьюза. Частный фантастический мир, который он создал и населил своим воображением, пополняя его на протяжении всей своей жизни — его собственный пригородный, среднезападный эквивалент толкиеновского Средиземья.

Используя фильмы Хьюза в качестве эталона, легионы фанатов десятилетиями трудились над тем, чтобы перевести эту личную вселенную в захватывающую интерактивную симуляцию здесь, внутри ОАЗИСа. Существовала только одна копия симуляции Шермера, и она полностью покрывала огромную площадь планеты. На северной и восточной границах симулируемого пригорода находилась уменьшенная копия озера Мичиган, а на западе и юге — уменьшенная версия центра Чикаго, так что все достопримечательности Города ветров 80-х годов, о которых говорилось в фильме «Выходной день Ферриса Бьюллера», тоже можно было включить в симуляцию, включая Сирс-Тауэр, фондовую биржу, стадион «Ригли Филд» и Чикагский институт искусств. А за пределами озера и городской черты Чикаго находилась смехотворно сокращенная версия Соединенных Штатов, чтобы в симуляцию можно было включить города и места из фильмов Хьюза «Каникулы» и «Один дома».

Это разрушало атмосферу и непрерывность симуляции, когда аватары постоянно телепортировались в нее и покидали ее в произвольном порядке. Именно поэтому некоторые планеты, такие как Шермер, были созданы с ограниченным количеством определенных точек прибытия и отправления. За пределами этих мест телепортация не допускалась. Поэтому, когда я выбрал Шермер в качестве места телепортации на своем устройстве навигации, мне открылась карта с обозначенными точками прибытия на эту планету. По указанию АртЗмиды я выбрал железнодорожную остановку на западной окраине города.

Когда Когда мы закончили рематериализацию на поверхности планеты, мы обнаружили, что стоим на небольшой железнодорожной платформе перед круглым зданием вокзала из красного кирпича. Вокруг нас стояла толпа из нескольких

десятков NPC, все мужчины и женщины в деловых костюмах эпохи 80-х годов, которые ждали утреннего поезда.

Когда мы подошли, зазвучала песня, которую я узнал из своего исследования Хьюза — начало кавер-версии песни Кирсти Макколл «You Just Haven't Earned It Yet, Baby» из саундтрека «She's Having a Baby». Музыка, казалось, исходила из ниоткуда, как будто вокруг нас в воздухе парили невидимые динамики. Это был признак того, что мы спровоцировали опускание иглы, как в виниловом проигрывателе. Это были музыкальные сигналы, жестко закодированные в определенных областях симуляции. Они начинали играть всякий раз, когда аватар проходил или проезжал через заранее определенное место — что-то вроде мины, заложенной в саундтрек. Во время нашего предыдущего совместного визита сюда АртЗмида сказал мне, что на Шермере больше игольных дропов на квадратный километр, чем на любой другой планете в ОАЗИСЕ. (В тот раз мы прибыли в симуляцию Шермера, где находилась копия чикагского аэропорта О'Хара, который почти всегда был занесен снегом, круглый год).

Пока звучала песня, полупустой поезд въехал на станцию позади нас. Когда его двери открылись, толпа пассажиров, стоявших на платформе вокруг нас, начала заполнять его. Арт Змида жестом велела нам следовать за ней и пошла в другом направлении, проталкиваясь сквозь встречную толпу NPC, чтобы достичь выхода с платформы с Эйч, Сёто и мной на хвосте.

Пробираясь через прилегающую парковку, мы прошли мимо двух NPC — молодого человека и девушки — в самый разгар страстного поцелуя. Когда они вышли на улицу, мы разглядели, что молодой человек — Кевин Бейкон, одетый в серый деловой костюм, а девушка, которую он целовал, — Элизабет Макговерн. Я узнал в них Джейка и Кристи Бриггс, двух главных героев фильма «У нее будет ребенок», самого автобиографичного фильма Хьюза. Джейк поцеловал жену на прощание еще раз, затем повернулся и помчался, чтобы успеть на поезд.

Через дорогу от станции мы прошли мимо церкви, в которой проходила свадьба из «Шестнадцати свечей». Сразу за ней я заметил знакомый неоновый рекламный щит с надписью Добро пожаловать в Шермер, Иллинойс — один из городов Америки! НАСЕЛЕНИЕ 31 286 ЧЕЛОВЕК. Но АрЗмида повела нас в противоположном направлении, на Шермер Роуд, которая вела дальше в город.

Когда симуляция Шермера была первоначально создана в первые дни существования ОАЗИС, в нее были включены только места и персонажи из четырех фильмов Джона Хьюза: «Шестнадцать свечей», «Клуб «Завтрак», «Выходной день Ферриса

Бьюллера» и «Странная наука». За прошедшие с тех пор десятилетия он несколько раз обновлялся и пересматривался, чтобы включить в себя другие классические фильмы Хьюза, такие как «Красотка в розовом», «Чудеса», «У нее будет ребенок», «Дядя Бак», «Мистер Мама», «Самолеты, поезда и автомобили», «На природе», а также упомянутые выше «Один дома» и «Каникулы». А в последние годы поклонники расширили его, чтобы охватить даже самые малоизвестные уголки его фильмографии, с персонажами и местами, отражающими все, от «Кудряшки Сью» до «Возможностей карьерного роста». Таким образом, когда вы приходили к Шермеру, вокруг вас постоянно крутились интерактивные копии всех этих фильмов. И события, показанные в этих фильмах, повторялись снова и снова одновременно, день за днем и неделя за неделей, в бесконечном цикле.

Я достал карту города, чтобы определить наше местоположение. Через центр Шермера по диагонали проходили железнодорожные пути, разделяя город на две более или менее равные половины, которые были обозначены как Богатые и Бедные и имели красный и синий цвета соответственно. Богатая половина Шермера была той, которая граничила с миниатюрной версией озера Мичиган. Бедная половина была той, через которую нужно было проехать, чтобы попасть в миниатюрную версию центра Чикаго. Большинство фильмов Хьюза снимались в Чикаго и его окрестностях, многие из них снимались в пригороде Нортбрук, где Хьюз сам учился в средней школе (несколько фильмов снимались в Лос-Анджелесе, например, «Красотка в розовом», хотя сюжет фильма разворачивался в пригороде Чикаго). Географическая непрерывность фильмов Хьюза позволила дизайнерам планеты воссоздать их все здесь, внутри одной непрерывной, взаимосвязанной симуляции.

Судя по близости солнца к восточному горизонту, было еще довольно раннее утро. Но это была одна из многих дезориентирующих вещей в Шермере. Разные части города были настроены на разное время суток, а также на различные времена года. Зимой на некоторых улицах всегда был день, но через два квартала от них могла быть ночь ранней весной.

К этому времени мы прошли несколько кварталов к северу от железнодорожных путей, в богатой части города. По обеим сторонам улицы выстроились огромные особняки, каждый с безупречно ухоженным газоном и круговой подъездной дорожкой. Огромные дубы и клены выстроились по обеим сторонам улицы, их длинные лиственные ветви простирались над ней, образуя впереди зеленый туннель, который, казалось, тянулся бесконечно. Тротуары и боковые улицы вокруг нас были пустынны, за

исключением одинокого разносчика газет, совершавшего утренний обход на велосипеде в нескольких кварталах отсюда.

Я был здесь только однажды, во время раннего «свидания» с АртЗмидой. Она сказала мне, что это одно из ее любимых мест, куда она приходит, когда ей нужно расслабиться и отдохнуть, и устроила мне экскурсию по самым популярным местам смоделированного пригорода. К сожалению, я был слишком влюблен, чтобы запомнить многое из того, что она мне говорила, и слишком занят, глядя на нее, чтобы рассмотреть детали нашего окружения. С тех пор, из-за хорошо задокументированной привязанности Киры к Хьюзу, я пересмотрел большинство (но не все) его фильмы несколько лет назад. Теперь я надеялся, что сохранил достаточно шермеровских мелочей, чтобы не выглядеть полным дураком перед АртЗмидой.

Мы продолжали бежать по Шермер-роуд, АртЗмида лидировал, пока не сработала еще одна игла — «It's All in the Game» группы Carmel, еще один диск из саундтрека She's Having a Baby. Услышав это, АртЗмида резко остановилась. Затем она повернулась и удивила всех нас, напевая вместе с автором начальные слова песни в идеальной слаженности.

«Много слез должно упасть, это все… игра», — пела она. «Жизнь — прекрасная игра, мы играем и играем».

Я слышал, как Саманта пела раньше, в течение той недели, которую мы провели вместе в поместье Ога, поэтому я знал, что она не использовала приложение для автотюнинга. Но я как-то забыл, каким необыкновенно красивым голосом она обладала, помимо всех прочих своих талантов. Услышав его снова сейчас, при таких обстоятельствах, мое сердце заколотилось с внезапной силой, что застало меня совершенно неожиданно.

АртЗмида оглянулась и увидела, что я уставился на нее, как оцепеневший болван. К моему удивлению, она не отвела взгляд. Она подарила мне то, что можно описать лишь как искреннюю улыбку. Затем она перестала петь и посмотрела на свои часы.

«Отлично», — сказала она. «Мы как раз вовремя. Это начало еще одного дня в раю».

Она указала на другую сторону улицы. Эйч, Сёто и я обернулись как раз вовремя, чтобы увидеть, как входные двери семи домов на противоположной стороне улицы распахнулись одновременно. В хореографическом унисоне семь разных мужчин в халатах вышли из своих домов, чтобы забрать утренние газеты. В шести из них я узнал актеров — Чеви Чейза, Пола Дули, Майкла Китона, Стива Мартина, Джона Херда и Лаймана Уорда — мужчин, которые изображали Кларка В. Грисволда, Джима Бейкера, Джека Батлера, Нила Пейджа, Питера Маккалистера и

Тома Бьюллера соответственно. Все они были отцами из пригородов в различных фильмах Хьюза.

Седьмой мужчина носил большие очки в прозрачной оправе и имел колючие волосы, короткие по бокам и спереди, но длинные сзади — этакий «power mullet», который носили рок-звезды 80-х годов. Его лицо казалось невероятно знакомым, но я не могла его узнать. Я был уже на грани того, чтобы запустить приложение для распознавания лиц, когда меня осенило — этот человек был самим Джоном Хьюзом!

Хьюз снялся в фильме «Клуб «Завтрак», сыграв отца Брайана Джонсона, героя Энтони Майкла Холла. Это означало, что дом, из которого он вышел, был местом, где Брайан и его семья должны жить в Шермере. (А поскольку Энтони Майкл Холл также изображал Расти Грисволда в «Каникулах», мне пришло в голову, что на этой улице должны жить как минимум два разных Энтони Майкла Холла — возможно, три, если дом фермера Теда тоже находился где-то здесь. И, кроме того, здесь жил Гэри Уоллес, персонаж Энтони Майкла Холла в «Странной науке». Но можно было с уверенностью сказать, что он жил по другую сторону путей, потому что его отец, Эл, был водопроводчиком).

Когда я смотрел, как мистер Джонсон/Джон Хьюз забирает свою утреннюю газету, а затем шустро возвращается в дом, я не мог не вспомнить Анорака — цифровой призрак умершего создателя, оставленный, чтобы вечно преследовать свое собственное творение.

«Эй, Си!» сказала Арт3мида, выводя меня из оцепенения. «Дай мне еще раз взглянуть на эту подсказку».

Я достал второй осколок из своего инвентаря и протянул его ей. Она прочитала надпись вслух:

> — «Переделай фол, восстанови его концовку. Первая судьба Энди все еще нуждается в исправлении».

— Так это должно быть именно оно, да? — спросил я. — Восстановить оригинальную концовку, ту, где Энди оказалась с Дакки, а не с Блейном.

Арт3мида ничего не ответила. Она просто уставилась на надпись, погрузившись в размышления.

«Этот богатый красавчик, Блейн», — сказала Эйч, глядя на большие, роскошные дома по обеим сторонам улицы. «Он, должно быть, живет где-то здесь, верно? Я предлагаю найти его и запереть его задницу в багажнике BMW его папочки. Тогда он не сможет присутствовать на сегодняшнем балу. Когда он не придет, у Энди не останется выбора, кроме как провести вечер с Даки. Это «восстановит его финал», не так ли?».

Эта идея показалась мне неплохой, но я подождал, пока АртЗмида ответит.

«Как бы весело это ни звучало, не думаю, что это поможет», — сказала она, указывая на надпись на осколке. «Переделай фол», — повторила она. «Судьба Энди…»

«Как насчет той сцены в «Выходном дне Ферриса Бьюллера»?» спросил я. «Когда он ловит мяч во время игры «Кабс» на стадионе Ригли?».

АртЗмида, казалось, была слегка впечатлен моим предложением. По крайней мере, достаточно, чтобы обдумать его в течение двух секунд. Затем она пренебрежительно покачала головой.

«Я так не думаю…. Переделайте фол».

Ее глаза расширились, а сосредоточенный взгляд превратился в широкую ухмылку.

«Я поняла!» — воскликнула она. «Я знаю, что нам нужно делать!»

«Ты знаешь?» ответила Эйч. «Ты уверена?»

Она снова проверила свои часы, затем повернулась, чтобы окинуть взглядом пустую улицу. «Есть только один способ узнать это. Нам нужно доехать до средней школы. Автобус должен подойти с минуты на минуту».

Как раз когда она закончила говорить, длинный желтый школьный автобус обогнул угол в конце улицы. Когда он остановился на обочине перед нами, мы увидели на его боку трафарет с надписью ШЕРМЕРСКАЯ ШКОЛА.

Двери автобуса распахнулись, и АртЗмида запрыгнула на борт, затем жестом пригласила нас следовать за ней. Заработала еще одна игла, и зазвучала песня «Oh Yeah» группы Yello, когда мы вчетвером вошли в автобус. АртЗмида подвела нас к паре свободных мест в центре. Эйч села рядом с ней, а я сел рядом с Сёто. Места вокруг нас были заняты школьниками NPC, одетыми в костюмы и с прическами 1980-х годов. Каждый из них был похож на актера-подростка из сцены в школьном автобусе в одном из фильмов Джона Хьюза. Мне показалось, что я заметил статистов из «Шестнадцати свечей» и «Выходного дня Ферриса Бьюллера».

Автобус снова начал двигаться, и я повернулся, чтобы посмотреть в окно рядом с собой. Солнце поднималось над озером на востоке. Прекрасное весеннее утро в элитном пригороде Среднего Запада в эпоху расцвета рейгановской Америки. На усаженных деревьями улицах стояли соответствующие эпохе автомобили и грузовики 1989 года выпуска или более ранние.

«Посмотрите на этот лилейно-белый адский пейзаж», — сказала Эйч, качая головой, глядя в окно. «Есть ли хоть один цветной человек во всем этом городе?»

«Конечно», — ответил АртЗмида. «Но большинство из них тусуются в месте под названием «Кэнди Бар» в Чикаго. У этой планеты действительно серьезная проблема с разнообразием, как у всего кинематографа 80-х».

Эйч кивнула. «Ну, может быть, следующий осколок будет спрятан в королевстве Замунда».

«Вот черт!» ответил Сёто. «Это было бы круто!»

В этот момент два ботаника-первокурсника, сидевшие на сиденье прямо передо мной и Сёто, повернулись к нам лицом. Сначала я подумал, что они носят лифчики на голове, но вместо них на голове были спортивные повязки. В унисон эти два космических курсанта подняли свои игрушечные лазерные пистолеты и выстрелили в нас, а затем один из них крикнул: «Зачет! Прямое попадание!», после чего оба с шумом развернулись.

«Это место — дурдом», — сказал Сёто.

Я кивнул. «Со странными модными тенденциями».

«Ты еще ничего не видел», — прошептала АртЗмида.

Секундой позже кто-то через проход громко прочистил горло. Мы все повернулись и увидели девушку в очках с неприлично толстыми стеклами, которая смотрела на нас. Она медленно протянула Сёто сжатый кулак, затем раскрыла его, чтобы показать влажного красного жевательного медвежонка, лежащего в центре ее ладони.

«Хочешь?» — спросила она. «Он был у меня в кармане. Они очень теплые и мягкие».

«Нет», — ответил Сёто, энергично качая головой. «Нет, спасибо».

«Я тоже пас», — сказал я.

«Эй, смотри», — шепнула Эйч, указывая на рыжеволосую девушку, сидящую недалеко от передней части автобуса. Я узнал в ней Саманту Бейкер — персонаж Молли Рингвальд в «Шестнадцати свечах».

— Может, кому-то из нас стоит пойти поздравить ее с днем рождения? — сказала Эйч, тихонько посмеиваясь.

«Каждый день — ее день рождения», — ответила АртЗмида. «И утро после него. Все симуляции фильмов на Шермере работают в ускоренном параллельном времени, события, показанные в каждом фильме, повторяются снова и снова в непрерывном цикле. Все эти NPC застряли в своем личном «Дне сурка». В том числе и эта бедная милая девушка…»

Она указала на высокую девушку, которая сидела прямо через проход от Сэма. Когда она повернулась в профиль, я увидел, что это молодая Джоан Кьюсак. На ней был замысловатый шейный корсет, вероятно, чтобы показать, что ее героиня — неуклюжая дурочка. Но даже в корсете она все равно выглядела чертовски мило.

«Она моя тезка, знаешь ли», — сказал АртЗмида. Я обернулся и увидел, что она кивает в сторону Саманты Бейкер. «Я не могу сейчас смотреть его без того, чтобы не бросить, но «Шестнадцать свечей» был одним из любимых фильмов моей мамы. Она любила все фильмы Хьюза».

«Я помню», — сказала я. «После ее смерти ты пересматривал эти фильмы, чтобы почувствовать себя ближе к ней и попытаться лучше понять, кем она была. Помню, я говорил тебе, что сделал то же самое с коллекцией комиксов моего отца после его смерти».

АртЗмида пристально посмотрела на меня. А потом кивнула.

«Я знаю», — сказала она. «Я тоже это помню».

Она снова улыбнулась мне, и на этот раз я улыбнулся в ответ. Мы продолжали улыбаться друг другу еще несколько секунд, потом вспомнили об Эйч и Сёто и повернулись, чтобы увидеть, как они оба пристально смотрят на нас. Заметив это, они оба быстро отвели глаза.

И тут я увидел что-то странное в окнах автобуса позади них. Мы только что взобрались на крутой холм, и на несколько секунд вдалеке показался горизонт Чикаго, за морем пригородных деревьев, полыхающих яркими оранжевыми и красными осенними красками. А еще я мельком увидел Hollywood Bowl. Гигантский амфитеатр был нелепо вписан в пригородный пейзаж Шермера. Эйч тоже обратила на него внимание и указал на него АртЗмиде.

«Какого черта он здесь делает?» — спросила она. «Разве Hollywood Bowl не находится в Голливуде?».

«Конечно, относится», — ответил АртЗмис. «Но именно в Hollywood Bowl происходит одна из сцен свидания в фильме Some Kind of Wonderful. Это был один из редких подростковых фильмов Джона Хьюза, действие которого происходит не в пригороде Чикаго. Но дизайнеры все равно решили впихнуть его в симуляцию Шермера, вместе с «Возможностями карьеры», действие которого происходит в Миссури».

Мы все на мгновение замолчали и смотрели в окна, рассматривая странно знакомые места, которые окружали нас.

«Мы приближаемся к школе», — сказал АртЗмида. «Послушайте».

В саундтреке Sim зазвучала песня «Kajagoogoo»

(инструментальная версия одноименной группы). Этот звук, очевидно, был вызван нашим приближением к средней школе, которая теперь была видна вдалеке через переднее окно автобуса. Мы приближались к школе с юга, поэтому внешне здание выглядело идентично средней школе Шермера, показанной в фильме «Клуб «Завтрак». В свой предыдущий визит я узнал, что если смотреть на школу с запада, то фасад здания совпадает с версией школы Шермер, показанной в фильме «Шестнадцать свечей». А фасад из красного кирпича с северной и восточной сторон соответствовал внешнему виду школы в фильме «Выходной день Ферриса Бьюллера». Но все три входа вели в одно и то же здание, которое было заполнено тщательно детализированными воссозданиями различных декораций и практических мест, использованных для создания интерьера школы Шермер в различных кинематографических воплощениях школы.

«Kajagoogoo» продолжала играть, увеличивая громкость, когда наш автобус подкатил к обочине перед школой, и АртЗмисда, Эйч, Сёто и я вышли из него и попытались слиться с толпой учеников школы Шермер, окружавших нас.

Мы последовали за АртЗмидой, когда она повела нас по широкому бетонному тротуару, ведущему к южному входу в школу. Сотни NPC-подростков сидели длинными рядами на каменных скамейках по обе стороны тротуара, все они были одеты в красочные наряды середины 80-х годов. По мере того, как мы спускались по этой аллее, дети начали хлопать и топать ногами, обутыми в кроссовки, в такт песне, скандируя при этом ее единственный текст, в котором было написано ее заглавие: K-A-J-A-G-Double-O-G-Double-O!

«Добро пожаловать в среднюю школу Шермер», — сказала АртЗмида, широко раскинув руки, продолжая идти назад, к зданию школы. «Шермер, Иллинойс. 6-0-0-6-2.»

АртЗмида щелкнула пальцами, и наряд ее аватара снова изменился. Теперь на ней был черный латексный наряд Энни Поттс из первой сцены фильма «Красотка в розовом», а также прическа дикобраза в стиле панк-рок, болтающиеся серьги и браслет из столовых вилок.

«Аплодисменты, аплодисменты, аплодисменты», — сказала она, делая медленное движение, чтобы мы могли полюбоваться тем, с каким вниманием к деталям она подошла к косплею Ионы.

Эйч, Сёто и я с энтузиазмом похлопали ей. Она посмотрела на нас хмуро, затем порылась в своих запасах и достала пару ретро-солнцезащитных очков — те самые Ray-Bans из серии «Рискованный бизнес», которые были на ней, когда мы впервые

встретились. Затем она достала из инвентаря три одинаковые пары и бросила их мне, Эйч и Сёто.

«Для лучшего обзора коридора», — сказала она.

Мы все настороженно посмотрели на нее, затем покачали головами.

«Ну же, слабаки!» сказал АртЗмида. «Это линзы Хоффмана. Они вам понадобятся».

Она жестом велела нам надеть их. Когда мы согласились, одежда на каждом из наших аватаров резко изменилась, так что мы втроем были одеты как «Отряд придурков» в «Шестнадцати свечах». Я теперь был «Гиком», которого играл Энтони Майкл Холл; Эйч стала персонажем Джона Кьюсака, Брайсом; а Сёто стал их приятелем Клиффом.

Эйч посмотрела на нас, а затем опустила взгляд на себя. Она повернулась и посмотрела на АртЗмиду.

«Не круто, Арти».

АртЗмида рассмеялась, а потом надела свои очки. По мере того как она это делала, наряд ее аватара снова изменился, на этот раз он стал таким, какой носил Феррис Бюллер в свой выходной день. Черно-белая кожаная куртка. Леопардовый жилет. И все в таком духе. В завершение косплея Ферриса она достала черный берет и надела его на голову. Затем она улыбнулась нам и возбужденно потерла руки.

«Ладно, банда», — сказала она. «Это место гораздо опаснее, чем кажется. Ничего не трогайте, ни с кем не разговаривайте. Просто следуйте моим указаниям».

Мы сняли солнцезащитные очки и вернулись к своему обычному виду. Потом мы последовали за АртЗмидой вверх по ступенькам, ведущим к парадному входу. Дойдя до него, АртЗмида распахнула входные двери, и заиграла другая песня: «Eighties» группы Killing Joke.

Услышав песню, она усмехнулась и подняла воротник, ведя нас внутрь.

0015

Пока АртЗмида вела нас по священным коридорам средней школы Шермер, мы начали видеть много странных вещей.

Сразу за входом мы прошли мимо группы спортсменов в одинаковых сине-серых пиджаках с изображением талисмана школы — бульдога. Я узнал среди них Эндрю Кларка[26] и Джейка Райана[27]. Они оба любовались баннером с надписью «GO BULLDOGS GO»!

Мы также видели несколько плакатов, призывающих учеников посетить выпускной бал, который был назначен на поздний вечер в главном бальном зале отеля «Шермер». Здесь, на Шермере, каждый вечер недели был выпускным. Весь год.

«Эй, ребята», — позвал Сёто, понизив голос до громкого шепота. «Вон там! Это она, не так ли? Энди?»

Он указал на знакомую девушку с рыжими волосами, которая шла к нам. Это снова была Молли Рингвальд, но не та, что из «Шестнадцати свечей», которую мы видели раньше в автобусе. Это была чуть более взрослая Молли, с волосами гораздо более светлого рыжего оттенка.

— Не та Рингвальд», — сказала АртЗмида, покачав головой. — Это Клэр Стэндиш — Молли из «Клуба «Завтрак». Мы ищем Молли из «Красотки в розовом», и в это время утра она должна быть прямо… вон там.

Она указала в коридор, где мы увидели еще одну Молли Рингвальд, идущую в класс. Это воплощение носило очки в проволочной оправе, ее ярко-рыжие волосы выглядывали из-под черной шляпы с намотанным на нее шарфом с цветочным принтом. Она была одета в розовый свитер, поверх розовой блузки, и в обоих случаях выглядела довольно симпатично.

— Я ненавижу это место, — сказала Эйч, покачав головой, глядя на наше окружение. — Это как застрять в Матрице. Со Стаей сопляков[28].

«Вот почему мне это нравится!» ответила АртЗмида. «Не порть мне удовольствие, Эйч. Не делай этого».

«Подожди», — сказал я. «Энди Уолш не училась в этой школе в «Красотке в розовом», верно?»

АртЗмида покачала головой.

— Нет, — ответила она. — Она училась в другой вымышленной школе — средней школе Мидоубрук в Элгине, штат Иллинойс. Но персонажи «Красотки в розовом» и места съемок были объединены в «Шермер» вместе с остальной фильмографией Хьюза. Это держит тебя в напряжении.

Мы продолжали следовать за Энди на расстоянии, пока она не остановилась, чтобы поприветствовать свою подругу Джену, которая доставала учебники из шкафчика. Сёто сделал несколько неуверенных шагов в сторону Энди, но АртЗмида схватила его за руку.

«Пока нет», — сказала она. «Нам нужно подождать, пока она приведет нас к другому NPC. Пока он не появится, мы должны держать дистанцию…».

Я начал спрашивать, кого она имеет в виду, но меня заглушил приближающийся мужской голос, который повторял фразу «Спасите Ферриса!».

Мы повернулись и увидели, что голос принадлежал высокому светловолосому парню, пробивавшемуся сквозь толпу. Он протягивал пустую банку из-под пепси проходящим мимо студентам, многие из которых охотно опускали в нее деньги.

«Спасибо!» — сказал он, слегка поклонившись после каждого пожертвования. «Да благословит вас Господь! Спасти Ферриса?»

Поток толпы быстро отнес его к нам, и он протянул свою банку пепси Эйч, прежде чем повторить свою отчаянную просьбу: «Спасти Ферриса?»

«Понимаете, мы собираем деньги, чтобы купить Феррису Бюллеру новую почку», — объяснил блондин. «А они стоят около пятидесяти штук или около того. Так что если бы вы могли помочь…»

Эйч выбила банку из его рук, отправив ее в полет. АртЗмида поспешила к нему и оттащила Эйч, смеясь, а взволнованный блондин обвинил ее в том, что она бессердечная стерва.

«Не отвлекайся», — сказала АртЗмида. «Нам нужно следить за Энди!» Она указала на поворот впереди нас. «Я думаю, она пошла в ту сторону. Поведение NPC здесь несколько рандомизировано. Энди обычно сначала заходит в свой шкафчик, но иногда она забредает в одну из этих классных комнат и садится вместо нее. Так что продолжайте двигаться и следите за ней. Мы будем прочесывать классы по обе стороны коридора по мере продвижения!».

АртЗмида снова понеслась по коридору, толкаясь и продираясь сквозь поток NPC-школьников. Эйч, Сёто и я поспешили за ней.

Через несколько секунд прозвенел школьный звонок, и коридор начал очищаться, так как ученики NPC проникали в свои классы. Одна из них столкнулась со мной, когда проходила мимо, и когда она повернулась, чтобы сказать: «Извините», я увидел, что это была молодая Джульетта Льюис, с волосами, уложенными в прическу в стиле 80-х годов. Я знал ее лучше всего по главным

ролям в фильмах «Странные дни» и «От заката до рассвета», поэтому мне потребовалось мгновение, чтобы вспомнить, что она изображала Одри Грисволд в «Рождественских каникулах».

АртЗмида была права — для человека, который тренировался определять иконы поп-культуры 70-х и 80-х годов, этот мир был одним огромным отвлекающим раздражителем.

Когда мы продолжили следовать за АртЗмидой, она велела нам разделиться и заглядывать в каждый класс, мимо которого мы проходили, чтобы выяснить, можем ли мы найти Энди Уолш.

Я добежал до ближайшей двери и заглянул внутрь, а затем отступил, как только увидел, что это был класс экономики, который вел Бен Стайн, который, конечно же, в данный момент вел перекличку.

«Адамс, Адамли, Адамовски, Адамсон, Адлер, Андерсон?» — сказал он. «Андерсон?»

«Здесь!» услышал я крик Андерсона, когда я отвернулся и поспешил в следующий класс.

Это был компьютерный класс школы, и сейчас он был заполнен студентами NPC, набиравшими курсовые работы на рядах древних настольных компьютеров. Над доской висела табличка с надписью «ХАКЕРЫ БУДУТ ИЗГНАНЫ», и это была одна из причин, по которой я повторно посмотрел на нее несколько секунд спустя, когда заметил величайшего легендарного хакера 80-х годов Брайса Линча, сидящего за одним из компьютеров. Затем я заметил, что Брайс выглядел старше, чем я помнил, и на нем не было очков. В итоге я понял, что передо мной Бак Рипли, персонаж фильма «На лоне природы», которого изобразил Крис Янг, тот самый актер, который несколькими годами ранее сыграл Брайса Линча в сериале Макс Хедрум. Несмотря на это, прежде чем повернуться, чтобы уйти, я молча поприветствовал его, вспомнив то мрачное время во время конкурса Холлидея, когда я использовал имя Брайс Линч в качестве своего фальшивого имени, чтобы избежать разоблачения со стороны IOI и шестерок.

Немного дальше по коридору я заглянул в открытую дверь художественного класса. Сначала я подумал, что там пусто, но потом заметил Кита Нельсона[29], стоящего у мольберта в глубине комнаты и рисующего портрет Леа Томпсон, она же мисс Аманда Джонс, а на столе рядом с ним из музыкальной приставки играет песня «Brilliant Mind» группы Furniture. Я стоял, застыв на мгновение, когда до меня дошло, что я смотрю, как оригинальный Марти Макфлай рисует портрет своей матери. Затем АртЗмида крикнула, чтобы я не отставал, и я поспешил догнать ее. Мы прошли мимо открытых дверей школьного

спортзала, и внутри мы увидели кучу девочек в синих купальниках, выполняющих различные гимнастические упражнения. На стене я заметил большой плакат с надписью GO MULES GO! Я указал на него АртЗмиде.

— Я думал, это «Шермер Бульдогс», — сказал я.

— Футбольная и борцовская команды — это «Шермер Бульдогс», — сказала она. — А баскетбольная команда — «Шермер Мулс». Видите?

Она указала на плакат, объявляющий о предстоящей выездной игре между «Шермер Мулс» и «Бикон Таун Биверс».

Опередив нас, Сёто заглянул через другой открытый дверной проем в какой-то класс, где десятки студентов-мужчин делали одинаковые керамические лампы-слоны. Они загорались, когда слон тянулся за хоботом. Но один из мальчиков не мог заставить свою лампу включиться, несмотря на неоднократные попытки. Когда он повернулся, мы увидели, что это Брайан Джонсон[30]. Эйч отвернулась, чтобы продолжить путь в следующий класс, и я неохотно последовал за ней. Перед тем как потерять его из виду, я увидел, как Брайан нахмурился и бросил испуганный взгляд в сторону своего сурового учителя.

Мы обогнули очередной угол, и АртЗмида внезапно вскинула руки, резко затормозив, в результате чего все остальные налетели на нее и друг на друга. Когда мы восстановили равновесие, АртЗмида указала вперед. Там была Энди Уолш, стоявшая возле своего открытого шкафчика со странно одетым и очень молодым Джоном Крайером.

«Вот он», — сказала она. «Филип Ф. Дейл. Более известный как Дакки, он же «Человек-утка». Один из самых противоречивых и неоднозначных персонажей, когда-либо появлявшихся в воображении Джона Хьюза».

«Ах, этот чувак», — сказала Эйч, закатывая глаза. «Что мы хотим от него? Модный совет?»

АртЗмида рассмеялась и покачала головой.

«Просто доверься мне, хорошо?» — ответила она. «Я часто приходила в это место. Я выполнила все имеющиеся квесты, привязанные к этому месту. На некоторых старых квестах в колофоне не указаны разработчики, поэтому никто не знает, кто их создал. Но всегда ходили слухи, что некоторые из этих квестов были созданы Кирой и Огденом Морроу, включая несколько квестов «Девушка в розовом». Я никогда не воспринимала их всерьез, но теперь я думаю, что эти слухи могли быть правдой….».

Мы смотрели, как Энди закрыла свой шкафчик и начала идти по коридору, а Дакки крутился вокруг нее, как насекомое.

Я снова прокрутил в голове подсказку, напечатанную на втором осколке, пытаясь понять, зачем АртЗмида привела нас сюда. Затем я застонал и закатил глаза.

«Ты, наверное, шутишь», — сказал я. «Первая строка подсказки — это чертов каламбур? «Переделать фол»? Имеется в виду 'fowl', как водоплавающая птица?»

«Правильно», — улыбнувшись, сказала АртЗмида. «Точнее… утка!»

Она кивнула в сторону «Утки», а затем вытащила свой изогнутый эльфийский меч из ножен на спине. Его лезвие зазвенело, как гигантская вилка, когда она вытащила его.

«Арти, — сказала Эйч, — что, черт возьми, ты делаешь?»

«Ждите», — сказала она, взявшись обеими руками за рукоять своего меча. Она стояла и ждала, когда прозвенел еще один предупредительный звонок. Энди поспешно попрощалась с Дакки и поспешила прочь от него. Дакки повысил голос и продолжал ее окликать, спрашивая, нельзя ли заказать для них обед в столовой, возможно, за столиком у окна. Энди смущенно прикрыла лицо, затем повернулась и продолжила идти в другом направлении.

«Слушай, могу я еще раз полюбоваться тобой сегодня?» — крикнул он, когда Энди исчезла в одном из классов по коридору.

«Бедный Дакки», — прошептал, Сёто, наблюдая за всем этим.

«Бедный Дакки?» повторила АртЗмида, пораженная. «Разве ты не имеешь в виду бедную Энди? Она жалеет парня, потому что знает, что он борется со своей половой принадлежностью, и что у него нет других друзей. И чем Дакки отплачивает за ее сочувствие и доброту? Игнорируя ее границы, преследуя ее двадцать четыре часа в сутки и унижая ее на публике при каждом удобном случае. А посмотрите, как он обращается с другими женщинами, когда Энди нет рядом…».

Она повернулась и показала на Дакки, который как раз подошел к паре симпатичных девушек, стоявших в нескольких ярдах от нас.

«Дамы, дамы», — услышали мы его слова. «Послушайте, хотите я покажу вам фокус, в результате которой одна из вас или вы обе забеременеете до каникул. Что вы…»

Прежде чем Человек-утка успел закончить свое предложение, АртЗмида подбежала к нему и взмахнула мечом, отрубив ему голову по самую шею.

«Должен остаться только один!» — крикнула она, когда голова Дакки полетела, унося с собой его уложенный помпадур. Она отскочила от соседнего шкафчика с громким металлическим лязгом и упала на натертый мраморный пол коридора, недалеко от его обезглавленного тела. Девушки, к которым он обращался

за долю секунды до этого, закричали и разбежались, вместе с другими студенческими NPC, которые задержались поблизости.

— Господи Иисусе, Арти! — закричала Эйч. — Ты могла бы сначала предупредить нас!

— Да, — добавил Сёто, усмехаясь про себя. — В следующий раз предупреждай нас заранее!

Эйч оборвала его смех, толкнув аватара в стену.

Я смотрел, как голова и тело Дакки исчезают, оставляя после себя добычу, которую он нес — несколько золотых монет, его винтажную одежду из дешевого магазина, галстук-боло и пару потрепанных белых ботинок с пряжками вместо шнурков.

АртЗмида забрала ботинки и галстук, но не стала возиться с одеждой и монетами.

«Надоедливый придурок», — сказала она, вытирая кровь Дакки со своего клинка и вставляя его обратно в ножны. «Он мне никогда не нравился. Как и поколения бесхребетных болванов, которые болели за то, чтобы Энди оказалась с ним».

— Подождите минутку, — сказал Сёто. — Ты хочешь сказать, что ты в команде Блейна?

«Конечно, нет», — ответила АртЗмида, выглядя слегка возмущенной. «Блейн еще хуже, чем Дакки. Я никогда не думала, что кто-то из них подходит Энди. И Кира Морроу придерживалась того же мнения…».

— ХОРОШО… — медленно ответил Сёто. — Но я все еще не понимаю, почему ты обезглавила Дакки.

— Чтобы «переделать фол», — сказала она. — И «восстановить его концовку».

«Как мы должны восстановить концовку, где Энди встречается с Дакки, когда ты только что убила Дакки?» спросил я.

«Я покажу тебе», — сказала она. «Но сначала нам нужно сделать еще одну небольшую остановку».

Она снова бросилась бежать, и поскольку у нас не было выбора, Эйч, Сёто и я побежали следом. Пройдя еще несколько одинаковых коридоров, АртЗмида наконец остановилась перед длинным рядом оранжевых шкафчиков. На дверце одного из них черным волшебным маркером было нацарапано предупреждение: ТРОНЕШЬ ЭТОТ ШКАФЧИК — УМРЕШЬ, ПЕДИК!

«Эй!» — крикнул я. «Шкафчик Бендера!»

Эйч кивнула и сложила руки. «Я всегда сомневалась в его доводах», — сказала она. «Не думаешь ли ты, что это гомофобное граффити скорее подтолкнет людей испортить его шкафчик, чем отпугнет их? Бендер ничего не продумал!».

«Да», — ответила АртЗмида. «К счастью для нас…»

Она повернулась и схватила со стены пожарный топор. С его помощью она разбила кодовый замок Бендера, затем осторожно открыла дверцу шкафчика и быстро отдернула руку. Когда дверца открылась, по всей длине ее рамы скользнула маленькая гильотина, отрубившая носок кроссовки, которая торчала из нижней части шкафчика.

АртЗмида копалась в причудливом содержимом шкафчика, пока наконец не нашла скомканный коричневый бумажный пакет. Она открыла его и достала другой, еще меньший бумажный пакет, испачканный, похоже, жиром от жареной картошки. Из этого пакета она достала прозрачный пластиковый пакет для сэндвичей, наполненный большим количеством марихуаны.

Арти держала пакет с травой в левой руке, а ботинки Дакки — в правой.

«У нас есть волшебная трава и волшебные туфельки», — сказала АртЗмида. «Теперь нам пора отправляться в город, детка. Поехали. У нас есть немного выпивки. Немного ночной жизни. Немного танцев… Поехали!»

Она снова бросилась бежать. Мы побежали за ней.

Когда мы вернулись на улицу, АрЗмида повела нас по короткому пути через футбольное поле, и когда мы проходили мимо одного из столбов ворот, мы включили еще одну иглу в саундтреке симуляции. Это была одна из самых нелюбимых песен Эйча — «Don't You (Forget About Me)» («Смотри (не забывай обо мне)») от Simple Minds. Она и так выглядела так, словно ее нервы находились на волоске, а эта песня едва не вывела ее из себя.

«О, дайте мне передохнуть!» — закричала она, стараясь, чтобы ее услышали на фоне начала песни. «Серьезно? Неужели все мы должны быть здесь из-за этого дерьма прямо сейчас?»

Я игриво подтолкнул ее вперед, и мы побежали догонять АртЗмиду и Сёто. Пока мы бежали, песня продолжала играть, и когда она достигла своего крещендо, Эйч насмешливо подняла правый кулак к небу. Это заставило всех нас расхохотаться.

Через несколько секунд улыбка Эйч исчезла.

«Мне звонят», — сказала она. «Это Эндира. Я обещала приехать. Я должна ответить. Дайте мне одну секунду».

Эйч отошла на несколько ярдов и повернулась к нам спиной, прежде чем ответить на звонок. Я мельком увидел обеспокоенное лицо ее невесты, Эндиры, в окне видеосвязи перед ней. Она звонила из их дома в Лос-Анджелесе, где все еще несла вахту рядом с поврежденным хранилищем погружения Эйча. Эйч приглушила звук их разговора, поэтому мы не могли слышать, о чем они говорят. Но нам это и не требовалось. Было очевидно, что Эндира расстроена, и Эйч пытается ее успокоить.

Сёто со вздохом добавил. «Я знаю, что у нас нет на это времени. Но я тоже очень хочу поговорить с Кики».

АртЗмида на мгновение задумалась. Затем она повернулась ко мне. «Нам не потребуются все четверо, чтобы получить этот осколок», — сказала она. «Может, мы с тобой продолжим движение и дадим Эйч и Сёто несколько минут побыть со своими дамами? Мы можем позвать их, когда он будет у нас».

От перспективы остаться наедине с АртЗмидой впервые за много лет я на мгновение потерял дар речи. После нескольких секунд неловкого молчания я, наконец, выдавил из себя.

«Конечно», — ответил я так бесстрастно, как только смог. «Это отличная идея. И очень предусмотрительно с твоей стороны».

АртЗмида кивнула Сёто, затем наклонила голову ко мне и странно ухмыльнулась. «Хорошо, Си. Пойдем, заберем эту штуковину».

Затем она скрылась, снова побежав по улице. Я бросился вдогонку. Затем я продолжил следовать за ней в течение нескольких кварталов, в ту часть симуляции, где всегда была ночь, а сезон, похоже, был установлен на весну или начало лета. Мы все еще находились в богатой части города, в другом престижном районе, недалеко от берега озера, на улице с большими дорогими домами. И в каждом из них, похоже, проходила бурная вечеринка.

«Родители в Европе», — сказала АртЗмида, указывая на один дом, потом на другой, и еще на один. «Родители в Европе. Родители в Европе. Родители всех богатых детей в Европе».

Первый дом, который мы проехали слева от нас, я узнал по фильму «Нечто замечательное» (Some Kind of Wonderful). Он принадлежал персонажу Крейга Шеффера, Харди Дженнсу. Я мог видеть его внутри, через одно из больших окон, замышляющего со своими друзьями-яппи. Через несколько секунд после того, как мы прошли мимо его дома, к подъезду подъехал черно-серый лимузин, из которого вышла Мэри Стюарт Мастерсон. Она открыла дверь Эрику Штольцу, а затем он открыл дверь Леа Томпсон. Эрик и Леа вошли в дом Харди, а Мэри Стюарт осталась позади и прислонилась к бамперу лимузина.

Через несколько секунд на подъездную дорожку Харди въехал черный грузовой фургон, из которого выскочил скинхед по имени Дункан (Элиас Котеас), а также целая банда местных хулиганов, и все они тоже побежали в дом Харди. Из дома доносится песня Чарли Секстона «Beat's So Lonely».

«Эта вечеринка скоро станет историческим событием», — сказала АртЗмида.

Это заставило меня громко рассмеяться, что каким-то образом вызвало еще одну ее улыбку.

Мы продолжили идти по улице. Соседний дом принадлежал Стеффу Макки[31]. Он встречал гостей у своей входной двери. На долю секунды я принял NPC за мужскую форму аватара L0hengrin, который выглядел почти так же, но имел более короткие волосы.

Через несколько минут мы добрались до резиденции Доннелли, где в доме и вокруг него происходили события, описанные в «Ох уж эта наука!». Через несколько секунд после нашего появления из дымохода вылетела полуобнаженная девушка и с громким всплеском упала в небольшой пруд на переднем дворе.

«Ну вот», — сказала АртЗмида. «Мы ищем двух NPC из «Ох уж эта наука!». Подожди здесь минутку. Я сейчас вернусь!»

Она достала свои пистолеты и побежала внутрь дома. Я услышал быстрый залп выстрелов, а затем звук, похожий на взрыв гранаты. Через несколько секунд АртЗмида вернулась ко мне на тротуар перед домом.

«Их там нет», — сказала она. «Иногда Макс и Йен уходят на вечеринку, когда в доме Доннелли начинается сумасшествие. Иногда они остаются и превращаются в животных на ферме, но обычно это происходит только после полуночи».

«Макс и Йен?» Я сказал. «Двое засранцев, которые бросили ICEE на Гэри и Уайата в «Ох уж эта наука!»? Какого черта они нам нужны?»

«Чтобы мы могли получить Третий Осколок, Си» — ответила она в тоне кого-то, объясняющего что-то очевидное очень маленькому ребёнку. «Просто доверься мне, ладно? Это сэкономит нам кучу времени.» Она указала позади себя. «Нам нужно искать их на вечеринках, которые сейчас проходят на той стороне улицы». Пойду посмотрю, может, они в «Стабби». А ты иди проверь соседнюю вечеринку.»

Она указала на другой огромный дом через дорогу. Со всех деревьев перед домом свисали длинные нити туалетной бумаги. По газону были разбросаны банки из-под пива, коробки из-под пиццы и озабоченные подростки. Изнутри доносилась музыка.

«Кто там живет?» спросил я.

«Джейк Райан», — ответила она. «Если вы увидите Йена или Макса, мне нужно, чтобы ты задержал их обоих, а потом позвонил мне. Если я увижу их в «Стабби», я сделаю то же самое. Оки-доки, Оги Догги?».

Я ухмыльнулся и ответил: «Оки-доки, собачка-папочка».

АртЗмида сорвалась с места и помчалась в сторону дома Стабби. Я некоторое время неуверенно смотрел ей вслед, потом

сделал глубокий вдох и побежал в противоположном направлении, к дому Джейка Райана.

0016

Передний двор выглядел как зона боевых действий. Подростки толпились во дворе и на улице, опираясь на старинные Порше, Феррари и Транс-Амы, танцевали, пили и целовались. Посреди подъездной дорожки был припаркован красный БМВ, из пассажирского окна которого торчал поднос с едой. Напротив был припаркован покрытый грязью синий седан, на заднем сиденье которого целовались два подростка.

Я подошел к входной двери и нажал на кнопку звонка. Раздался громкий звук гонга, и дверь распахнулась. На внутренней стороне двери повис молодой азиат. Он был сильно пьян. Мне потребовалась секунда, чтобы понять, что я его знаю — это был Лонг Дук Донг, печально известный персонаж Гедде Ватанабе из «Шестнадцати свечей».

«Что случилось, горячая штучка?» — сказал он с сильным акцентом. Когда я не ответил, Донгер жестом пригласил меня пройти внутрь. Я поблагодарил его и прошел в дом. Он был заполнен богатыми пьяными белыми детьми, которые отрывались по полной программе. Я столкнулся с молодой Джоан Кьюсак, одетой как девушка в шейном корсете, которую мы видели ранее в автобусе. Она пыталась выпить пиво, отклонившись всем телом назад, но потом наклонилась слишком сильно и упала на пол.

Затем я пошел осмотреть гостиную, но чуть не был раздавлен несколькими гирями, которые рухнули с потолка. Они продолжали падать на пол, пробив огромную дыру в винный погреб и разбив десятки хранившихся там бутылок.

Я продолжал обходить дом, но нигде не видел ни Яна, ни Макса.

Я только что вернулся в гостиную, когда получил сообщение от АртЗмиды на свой экран, в котором она просила меня встретиться с ней в соседнем доме Стабби, на заднем дворе.

Я выскочил на улицу и побежал через идеально ухоженный газон к задней части соседнего дома, который также был в процессе разгрома безрассудными пьяными подростками. На заднем дворе Стабби я обнаружил АртЗмиду, держащую на мушке двух чрезвычайно красивых мальчиков-подростков — Яна и Макса из «Странной науки». Макса играл актер Роберт Руслер, которого я также знал по роли Рона Грейди в фильме «Кошмар на улице Вязов 2: Месть Фредди». А Яна играл невероятно молодой Роберт Дауни-младший.

— Ни хрена себе, — сказал я. — «Железный человек»! Я забыл, что он был в фильме Джона Хьюза…

— Только в одном, — сказал АртЗмида. — Роль второго плана в «Странной науке». Но — малоизвестный факт — Роберт Дауни-младший почти сыграл главную роль в другом фильме Хьюза. Вот почему он нам нужен.

АртЗмида указал на Макса. «Его мы можем отпустить», — сказала она. Она опустила свою штурмовую винтовку так, что она больше не была направлена на голову Макса. Макс замер на секунду, затем повернулся и побежал по зеленой лужайке в направлении дома Джейка Райана. Он так и не оглянулся.

АртЗмида переключила свое внимание на Яна. Она достала пакет с травой, который взяла из шкафчика Бендера, и положила его перед ним. Выражение его лица внезапно стало пустым, как будто его загипнотизировали.

«Хочешь немного этого?» спросила АртЗмида.

«Да, мадам!» ответил Ян. «Конечно, хочу».

Он потянулся за сумкой, но она выхватила ее обратно из его рук.

«Я предлагаю тебе сделку», — сказала АртЗмида. «Я отдам тебе весь этот мешок с дерьмом, если ты выполнишь для меня два простых задания».

«Конечно», — сказал Ян, хлопая ресницами. «Все, что скажешь, пупсик».

— Я обнаружила этот маленький трюк, выполнив все официальные задания «Странной науки», — сказала АртЗмида. — NPC, воссоздающие Макса и Яна, — полные гедонисты, и они готовы выполнить почти любое задание в обмен на секс или наркотики. — Она повернулась, чтобы улыбнуться ему. — Не так ли, Ян?

РДМ[32] снова захлопал ресницами и кивнул. АртЗмида открыла инвентарь и достала ботинки с крылышками и галстук-боло, которые она украла у Даки еще в школе, а затем протянула их Яну.

«Сначала мне нужно, чтобы ты надел это», — сказала она. «Затем мне нужно, чтобы ты пошел танцевать с Энди Уолш на выпускном балу сегодня вечером. Договорились?»

«Договорились», — сказал Ян. Он взял у нее туфли и надел их. Затем он завязал галстук-боло на шее. Как только он это сделал, его гардероб и прическа изменились. Он больше не выглядел как Роберт Дауни-младший в роли Яна в фильме «Странная наука». Теперь он выглядел как Роберт Дауни-младший в фильме «Снова в школу» в роли Дерека Лутца. Но одет он был в тот же винтажный костюм, который носил Джон Крайер в оригинальной концовке «Красотки в розовом».

Когда его трансформация завершилась, прозвучала еще одна

музыкальная подсказка. Сначала я подумал, что слышу песню «I Want a New Drug» группы Huey Lewis and the News, но как только зазвучал текст, я понял, что это пародия на песню Weird Al Yankovic — «I Want a New Duck».

Песня играла всего пять или шесть секунд, пока новоиспеченный Роберт Дакки-младший исполнял небольшой танец, чтобы продемонстрировать свой новый наряд. Затем песня оборвалась, он принял позу и сказал: «Я остаюсь и всегда буду человеком-уткой».

Он показал вниз на свои ботинки, повернул левую ногу налево, затем правую ногу направо, после чего поставил их на место. И снова поднял глаза на нас. Когда мы не зааплодировали, он нахмурился и понюхал каждую из своих подмышек, а затем спросил: «Я вас обидел?».

АртЗмида испустила победный клич, затем подбежала и хлопнула его по спине.

— Роберт Дауни-младший изначально должен был играть роль Даки, — объяснила она. — Но студия решила взять на эту роль Джона Краера. И когда был показан первый вариант фильма, никто из зрителей не хотел, чтобы Даки и Энди оказались вместе. Поэтому Хьюз был вынужден в кратчайшие сроки написать новую концовку, в которой Энди оказывается вместе с богатым придурком Блейном.

— Правда? — сказал я. — Я никогда этого не знала. — Я покачал головой. — Довольно впечатляюще, Арти.

— Спасибо, Парсифаль, — ответила она, по ней было видно как она довольная собой. — Я вспомнила, как читала старое интервью с Молли Рингвальд, где она сказала, что, по ее мнению, оригинальная концовка «Красотки в розовом» Хьюза сработала бы, если бы Роберт Дауни-младший сыграл роль Даки, как было задумано изначально, потому что у них двоих было бы гораздо больше экранной химии.

Я снова произнес текст надписи, на этот раз по памяти:

— «*Переделай фол, восстанови его концовку. Первая судьба Энди все еще нуждается в исправлении*». Так это была первая судьба Энди? Оказаться с РДМ в роли Даки? И единственный способ «исправить» эту судьбу — это «переснять фол»? — Я улыбнулся АртЗмиде и покачал головой. — Арти, ты гений!

Я поаплодировал ей, и она сделала небольшой поклон. Затем она схватила Роберта Даки-младшего за руку и снова бросилась бежать. Я побежал за ними, пока они бежали через лужайку Стабби, а затем к кабриолету Роллс-Ройс, который был припаркован на подъездной дорожке Джейка Райана. АртЗмида запихнула Даки на заднее сиденье, а затем села за руль. Я

запрыгнул на пассажирское сиденье рядом с ней.

«Эй», — сказал я. «Разве мы не могли бы добраться туда быстрее… на Феррари?»

Я указал на лес за домом Джейка Райана. Там, сквозь деревья, виднелся уединенный дом на сваях. Я узнал в нем резиденцию Кэмерона Фрая. Отсюда был виден отдельный гараж со стеклянными стенами в задней части дома.

«Забудь об этом», — сказал АртЗмида. «У отца Кэмерона самая современная система безопасности. Ты сможешь угнать эту машину только днем, с ключами и с помощью Кэмерона. Если ты попытаешься угнать ее сейчас, ты окажешься в тюрьме Шермера, вместе с ребенком из «Достичь скалы». Сбежать достаточно легко, но мы потеряем тридцать минут». Она улыбнулась. «Мы могли бы угнать тот же «Феррари» у Алека Болдуина на церковной парковке в нескольких кварталах отсюда», — сказала она, указывая на юг. Затем она посмотрела на часы. «Но свадьба Бриггса и Бейнбриджа начнется только через час. Извините, но боюсь, что «Роллс-Ройс» мистера Райана — наш лучший вариант на данный момент».

«Отлично», — пробормотал я. «Мы возьмем эту коричневую развалюху».

«Пристегнись, ас», — сказала АртЗмида, взглянув на меня. Она подождала, пока я выполнил просьбу. Когда я это сделал, она хитро улыбнулась.

«Вот это уже хорошо», — сказала она, переключая машину на драйв и нажимая на газ. Это вызвало еще одно звуковое сопровождение — «Тема Питера Ганна», которая продолжала играть, пока «Роллс-Ройс» отчаливал, унося нас в ночь.

* * *

Когда АртЗмида на бешеной скорости мчалась по залитому лунным светом лабиринту пригородных улиц, нас с Робертом Дауни-младшим снова и снова подбрасывало на наших сиденьях, когда она резко поворачивала Роллс на крутых виражах. На несколько минут мне показалось, что мы попали в игру Grand Theft Auto: Shermer, пока АртЗмида не свернул на шоссе и наша поездка не стала более плавной. (Выезд на шоссе вызвал новую песню) — «Holiday Road» Линдси Бакингема, которая снова зазвучала, когда мы съехали с шоссе через несколько поворотов).

В какой-то момент мы, должно быть, пересекли железнодорожные пути и въехали в бедную часть города, потому что дома вокруг нас стали меньше, хуже и ближе друг к другу.

Когда мы ехали по одной из этих улиц, я заметил Гарри Дина Стэнтона, одетого в банный халат, который сидел на стуле на газоне в своем затемненном дворе и читал газету. Несколькими домами ниже я увидел Джона Бендера, который стоял в открытом гараже и курил сигарету, помешивая банку с краской. Затем я обратил внимание на соседний дом, который выглядел совершенно заброшенным. Лужайка заросла, окна были заколочены, а на входной двери была прибита табличка Foreclosed. Затем я заметил имя, напечатанное на ржавом почтовом ящике у входа: Д. ГРИФФИТ.

Я указал на него АртЗмиде, и она улыбнулась.

«По Шермеру бродят пять разных персонажей Джона Кэнди», — сказала она. «Ты можешь назвать их всех?»

«Конечно», — сказал я. «Дел Гриффит, конечно. Потом есть Чет Рипли, Си Ди Марш и Гас Полински, король польки Среднего Запада. О, и я видел Бака Рассела сегодня утром».

Она усмехнулась, впечатленная.

«Неплохо, Уоттс», — сказала она. «Всё такой же остроумный». Она указала на ресторан в стиле бревенчатой хижины на другой стороне улицы под названием Paul Bunyan's Cupboard, с большими статуями Пола и Бейба Блю Окс у входа.

— Хочешь зайти и попробовать съесть «Старый девяносто шестой»? — спросил АртЗмида. — Наверное, это намного сложнее, когда ты используешь ОНИ.

Похоже, осознав, что она только что сказала, она оборвала себя, и краем глаза я увидел, как она вздрогнула.

— Да, черт возьми, — сказал я, ткнув ее локтем в ребра, чтобы дать ей понять, что все в порядке. — Если бы у нас было больше времени, я бы уничтожил «Старый девяносто шестой» прямо сейчас. — Я понизил голос. — Вы могли бы подумать, что я буду против того, чтобы есть что-то со словом «шестерка» в названии, но это не так. Совсем нет.

АртЗмида снова рассмеялась, и это было музыкой для моих ушей.

«Когда все закончится, мы вернемся сюда, чтобы поесть, хорошо?» сказал я.

Она кивнула и сказала: «Это свидание».

Я почувствовал, что покраснел на несколько тонов.

Когда мы продолжали ехать, я украдкой взглянул на нее, сидящую на водительском сиденье. Верх был опущен, и ветер трепал ее волосы. Она выглядела красивой. И счастливой. И я все еще был безумно влюблен в нее. Неважно, сколько я отрицал этот факт.

Из ниоткуда сработала еще одна функция, и заиграла новая

песня — «More Than a Feeling» группы Boston. Эта же песня играет во время короткого флешбэка в фильме «У нее будет ребенок», когда Джейк с первого взгляда влюбляется в свою будущую жену Кристи.

Как только это началось, АртЗмида повернула голову вправо и поймала мой взгляд. Я отвернулся, делая вид, что смотрю в лобовое стекло. Но в отражении в стекле мне показалось, что я мельком увидел ее улыбку. Затем я услышал ее смех.

«Что смешного?» спросил я.

«Эта песня», — ответила она. «Она начинает играть всякий раз, когда один аватар смотрит на другого аватара дольше пяти секунд и при этом у него резко учащается сердцебиение. Это небольшое пасхальное яйцо, которое они добавили для пользователей ОНИ в прошлом году».

«Отлично», — пробормотал я. «Пойман собственными биомониторами».

Она рассмеялась, не отрывая глаз от дороги. Я опустился на свое сиденье и притворился, что смотрю в окно, желая, чтобы на этой планете работала магия, чтобы я мог сделать себя невидимым.

* * *

Через несколько минут мы прибыли в отель «Шермер». АртЗмида с визгом загнала Роллс-Ройс мистера Райана на обочину, заставив нескольких персонажей разбежаться в разные стороны.

Мы втроем выскочили из машины и помчались к главному входу отеля. Но РДМ остановился прямо перед входом.

— Извините, — сказал он АртЗмиде. — Но я не могу туда войти.

«Что?» — откликнулась она, схватив его за атласные лацканы. «Почему, черт возьми, нет? Ты же обещал! И я уже отдала тебе всю траву Бендера!».

«Я знаю», — ответил РДМ. «И я хочу помочь тебе. Но я не могу пойти туда. Не в таком виде. Я бы не понял, что делать. Или что сказать».

«Ты не должен ничего говорить!» заявила АртЗмида «Просто пойди туда, найди горячую рыжую девушку в ужасной розовой ночной рубашке и пригласи ее на танец. Вот и все! Готово!»

Персонаж РДМ покачал головой и не сдвинулся с места. АртЗмида кивнул мне, и я обхватил его за талию, поднял с земли и попытался перенести через порог. Но у меня ничего не вышло.

Он словно отскакивал от невидимого силового поля, которое каким-то образом мешало ему войти внутрь.

Я все равно попытался еще несколько раз, но безрезультатно. Тогда РДМ начал сопротивляться, пытаясь освободиться от моей хватки.

«Мне очень жаль!» — кричал он. «Но я просто не готов эмоционально, именно в этот момент, идти туда. Я имею в виду, посмотрите, как я одет. Я никогда не знал, что сказать на официальных светских приемах, таких как этот!»

АртЗмида кивнул мне, и я отпустил его. Он поправил свой костюм и бросил на меня возмущенный взгляд. Я подумал, что он бросится бежать, но вместо этого он сложил руки и начал рассеянно постукивать ногой — признак того, что он работает в режиме ожидания.

Я повернулся к АртЗмиде.

«Переделай фол, восстанови его концовку», — прочитал я. «Все это время мы думали, что подсказка означает, что мы должны восстановить концовку Даки. Но что если «восстановить его концовку» означает, что нам нужно восстановить концовку Джона Хьюза? Концовку «Красотки в розовом», которую он первоначально написал в своем сценарии?» Я кивнул на персонажа РДМ. «Что, если нам нужно найти копию оригинального сценария и отдать ему?».

АртЗмида вскинула руки. «И как же нам это сделать?»

Я улыбнулся ей. «Мы пойдем в дом сценариста», — уверенно сказал я.

Несколько секунд она смотрела на меня озадаченно, а потом ее глаза озарились пониманием.

«Вот дерьмо!» — воскликнула она. «Это может быть оно! Си, ты гений!».

Прежде чем я понял, что, черт возьми, происходит, она схватила мое лицо и поцеловала меня. На ней не было гарнитуры ОНИ, поэтому я знал, что она не почувствовала этого поцелуя. Но я почувствовал. Затем она повернулась к РДМ.

«Никуда не уходи», — сказала она ему. «Мы сейчас вернемся».

Затем она схватила меня за руку и потянула назад в направлении машины.

0017

АртЗмида знала короткий путь через богатую часть города и каким-то образом могла ориентироваться по памяти, мчась по темному, неразличимому лабиринту одинаковых улиц, на каждой из которых стояли одинаковые дома. Ей удалось доставить нас туда всего за несколько минут, но ее неустойчивая езда вызвала очередное падение иглы — «March of the Swivel Heads» группы English Beat. Мне кажется, она ни разу не нажала на педаль тормоза, пока мы, наконец, с визгом не остановились на подъездной дорожке семьи Джонсон.

Как только наши ноги коснулись подъездной дорожки, зазвучала еще одна игла: «Modigliani (Lost in Your Eyes)» группы Book of Love. Услышав это, АртЗмида взглянула на меня, и мы обменялись короткой улыбкой, узнав музыку. Затем мы оба повернулись и побежали к входной двери. Она позвонила в дверь, и через секунду миссис Джонсон открыла ее, раздраженно нахмурившись. Позади нее в дверях стояла ее младшая дочь и тоже хмуро смотрела на нас. Я узнал их обеих по короткой сцене в фильме «Клуб «Завтрак», когда они подвозят героя Энтони Майкла Холла, Брайана, к месту отбывания наказания, и его мама говорит: «Ну, мистер, вам лучше подумать о том, как провести время с пользой!», а его младшая сестра отвечает: «Да!» (Еще одна мелочь, которую я узнал из блога Арти много лет назад, заключалась в том, что их сыграли настоящие мать и сестра Энтони Майкла Холла).

«Мне очень жаль», — сказала миссис Джонсон, после того как она еще несколько секунд хмуро смотрела на нас. «Мы не пускаем торговых агентов». Она указала на маленькую табличку с золотой надписью «торговым агентам вход запрещён», прибитую к входной двери.

«О, мы ничего не продаем, миссис Джонсон», — сказала АртЗмида. «Меня зовут АртЗмида, а это мой друг Парсифаль. Мы здесь, чтобы поговорить с вашим мужем — о нашем общем друге, Дакки? Филиппе Ф. Дейле?»

Хмурое выражение лица миссис Джонсон исчезло, и она одарила АртЗмиду широкой улыбкой. В следующее мгновение ее лицо растаяло и изменилось, и она превратилась в совершенно другую женщину. Теперь перед нами стояла стройная женщина с длинными светлыми волосами и теплой, дружелюбной улыбкой. Я совсем не узнал ее, а вот АртЗмида узнала. Мгновенно.

«Миссис Хьюз!» — сказала она, опустив глаза и склонив голову, как будто только что встретила королевскую особу. Затем

она посмотрела на меня сбоку и прошептала: «Нэнси Хьюз! Я никогда не видела ее здесь раньше! Я даже не знала, что такое возможно!».

«Джон работает наверху», — сказала Нэнси, отступая назад, чтобы открыть для нас дверь. «Но я думаю, что он ждет вас. Пожалуйста, проходите внутрь».

Она провела нас в фойе и закрыла входную дверь. Я огляделась в поисках младшей сестры Брайана Джонсона, но она исчезла вместе с матерью. Однако я успел заметить двух мальчиков, гоняющихся друг за другом вокруг обеденного стола с бластерами Nerf. Я понял, что это, должно быть, NPC, воссоздающие двух сыновей Хьюзов, Джеймса и Джона. Увидев их, я вспомнил интервью Джона Хьюза, в котором он упомянул, что его сценарий фильма «Мистер Мама» был основан на его опыте самостоятельного ухода за двумя мальчиками в течение года, когда его жена, Нэнси, много времени проводила в разъездах по работе.

Дети и брак Хьюза послужили непосредственным источником вдохновения для многих его работ, и казалось уместным, что эта интерактивная дань уважения его семье была спрятана здесь, на Шермере, среди всех его вымышленных творений.

Мы с АртЗмидой продолжали удивленно оглядываться вокруг, как завсегдатаи музея во время первого посещения, пока Нэнси вежливым покашливанием не привлекла наше внимание. Затем она указала на длинную, изогнутую деревянную лестницу позади себя.

«Он наверху, в своем кабинете, в конце коридора», — сказала она, понизив голос до шепота. «Но не забудьте постучать, прежде чем войти. Он пишет».

«Спасибо, мэм», — прошептал я в ответ. Я пропустил АртЗмиду вперед и последовал за ней вверх по лестнице. Когда мы поднялись наверх, в коридоре послышался стук пишущей машинки. Ступая как можно мягче по деревянным половицам, мы последовали за звуком к закрытой двери в конце коридора. Густой аромат табака витал в воздухе, поднимаясь из щели в нижней части двери, вместе со звуками музыки — инструментальной версией «Please, Please, Please, Please Let Me Get What I Want» группы Smiths.

Я кивнул АртЗмиде, затем глубоко вздохнул и трижды постучал в дверь.

Клацанье клавиш печатной машинки прекратилось, и мы услышали, как кто-то встал, а затем приближающиеся шаги. Затем дверь открылась, и перед нами предстал он, во плоти: Джон Уилден Хьюз-младший.

Он выглядел иначе, чем тогда, когда я мельком увидел его несколькими часами ранее, когда он забирал утреннюю газету вместе с другими мужчинами среднего возраста из Шермера. Его волосы были длиннее и острее. Его очки были больше, круглее и в другой оправе. У него были те же округлые черты лица и те же печальные, мудрые глаза. Но он больше не имел того сурового, бесстрастного выражения лица, которое было у него, когда он был мистером Джонсоном. Теперь, когда он был мистером Хьюзом, он был полон энергии и эмоций, а также огромного количества никотина и кофеина, судя по всем пустым кофейным чашкам на его столе и переполненной пепельнице рядом с огромной зеленой пишущей машинкой IBM Selectric.

За его столом, аккуратно расставленные на полках, стояли десятки пар обуви — его знаменитая коллекция кроссовок, которая продолжала расти на протяжении всей его жизни.

«АртЗмида!» — крикнул он чрезвычайно глубоким голосом, широко улыбаясь от узнавания, как только увидел ее. «Я ждал тебя!».

Затем, к нашему шоку, он полез обниматься. АртЗмида засмеялась и обняла Джона Хьюза в ответ, при этом бросив на меня удивленный взгляд через плечо. Затем он отпустил ее и повернулся ко мне.

«И ты привела с собой друга», — сказал он, протягивая мне руку. «Привет. Я Джон».

«Парсифаль», — ответил я, пожимая ее. У него была крепкая хватка! «Для меня честь познакомиться с вами, сэр. Я большой поклонник вашей работы».

«Правда?» — сказал он, положив правую руку на сердце. «Это так приятно слышать. И очень мило с вашей стороны. Пожалуйста, не могли бы вы оба зайти?»

Когда мы вошли в его кабинет, он закрыл дверь, затем поспешил к ряду картотечных шкафов в углу и начал рыться в ящиках.

— Вы пришли за копией моего сценария «Девушки в розовом», верно? — спросил он. — Какой черновик вам нужен?

— Ваш любимый черновик, — сказала АртЗмида. — Тот, в котором у вас оригинальная концовка, где Дакки и Энди танцуют вместе?

Он широко улыбнулся ей, а затем продолжил копаться в ящиках своего картотечного шкафа.

«Это была моя любимая концовка», — сказал он. «Но она не понравилась тестовой группе зрителей, поэтому студия заставила меня изменить ее».

Наконец он нашел сценарий, который искал, и с криком

«Победа!» поднял его над головой. На несколько секунд с потолка спустился золотой вал света, окутав его и сценарий своим сиянием, и мы услышали звук ангельских курантов. Затем он протянул сценарий и вручил его АртЗмиде. Она взяла его обеими руками, и в этот момент свет исчез, а звон прекратился.

— Спасибо, — сказала АртЗмида, слегка поклонившись. — Большое спасибо.

— С превеликой радостью! — сказал он. — Если вам понадобится что-нибудь еще, вы знаете, где меня найти.

Он еще раз пожал нам обоим руки, затем сел за свой стол и тут же снова начал печатать — быстрее, чем я когда-либо видел, чтобы кто-то печатал в моей жизни. Щелчки его клавиш звучали как пулеметный огонь, а возврат каретки быстро перемещался слева направо всего за несколько секунд, как будто патронная лента подавала ему постоянный запас пуль.

АртЗмида повернулась ко мне, широко улыбаясь, и протянула сценарий, чтобы я мог увидеть, что было напечатано на его титульной странице: «ДЕВУШКА В РОЗОВОМ» Джона Хьюза. ПЯТЫЙ ЧЕРНОВИК: 5/9/85».

«Получилось!» — сказала она.

Я кивнул и дал ей пять. Она засмеялась и шлепнула меня по руке.

«Пошли за осколком!» сказал я.

Она кивнула, и мы повернулись, чтобы уйти. Но когда я потянулся к дверной ручке, то обнаружил нечто странное — черная компьютерная клавиатура висела на обратной стороне двери кабинета Хьюза, свисая с крючка для одежды на шнурке.

— Странно, — сказал я, схватив клавиатуру, чтобы рассмотреть ее поближе. Тогда мы оба увидели название марки и номер модели. Это была не просто клавиатура. Это была Memotech MTX512 — старинный компьютер, который Гэри и Уайетт использовали для создания Лизы в «Ох уж эта наука», который (по революционной для того времени моде) спрятал свой 8-битный процессор в корпусе самой клавиатуры. Он выглядел довольно потрепанным. Несколько клавиш на клавиатуре отсутствовали.

Я повернулся, чтобы обратиться к NPC Джона Хьюза.

«Что это здесь делает?» спросил я. Но Хьюз, казалось, даже не слышал меня. Он просто продолжал писать. Я повернулся к АртЗмиде и передал ей клавиатуру.

«Когда я забежала в дом Уайатта, я заметила, что у его компьютера пропала клавиатура в спальне», — сказала она. «Жесткий диск FDX был на месте, но клавиатура пропала. Это указывает на то, что кто-то забрал ее у Уайетта и принес

сюда….».

Я наклонился вперед, чтобы внимательнее изучить клавиатуру. Там не хватало четырех букв — клавиши R, A, I и K отсутствовали.

И тут меня осенило.

«Ог!» сказал я. «Он был здесь сегодня, когда собирал Третий осколок. И он поместил компьютер сюда, где, как он знал, мы его увидим».

Я указал на Memotech MTX512. «В «Ох уж эта наука!» ботаник использовал этот компьютер, чтобы создать симуляцию девушки своей мечты», — сказал я. «Может быть, Ог пытается сказать нам, что Холлидей сделал то же самое. Вот почему он выбил эти четыре клавиши… K, I, R и A».

«Ни хрена себе!» сказала АртЗмида. «Кира!»

Я кивнул. Затем в моей голове загорелась еще одна лампочка.

«Если Ог смог оставить здесь скрытое послание для нас, возможно, он сделал то же самое, когда собирал первые два осколка!» сказал я. «Я должен был понять это на Кодаме».

Я объяснил АртЗмиде, как меня озадачил странный высокий балл Ога в видеоигре «Принцесса ниндзя».

«Ты заметил что-нибудь еще на Кодаме?» спросила АртЗмида. «Что-нибудь еще необычное?»

Я задумался на мгновение, затем покачал головой.

«Я так не думаю», — сказал я. «Я тоже не помню, чтобы видел что-то подобное на Миддлтауне. Но по всей планете существует 256 различных экземпляров Миддлтауна, и Ог мог получить свой осколок из любого из них».

«Это безнадежно», — сказала АртЗмида, покачав головой. «У нас нет времени искать во всех этих местах. Нам нужно собрать еще четыре осколка, а времени на это всего около пяти часов».

«Ты права», — сказал я. «У нас нет времени. Но я могу поспорить, что знаю кое-кого, у кого есть. Подожди. Дай мне минутку».

Я поднял свой HUD и выбрал имя Л0хенгрин из списка контактов, затем я коснулся значка, чтобы отправить ей сообщение. Затем, на случай, если Анорак следит за моими видеозаписями, я закрыл глаза и набрал все сообщение Ло, не глядя на нее:

> Дорогая Ло,
>
> В этом вопросе мне пригодится твоя помощь.
>
> Мне нужно, чтобы ты вернулась и нашла тот экземпляр Миддлтауна, где Ог получил Первый осколок. Это должен быть единственный экземпляр на планете,

который в настоящее время установлен на 1989 год. Тебе придется телепортироваться и проверять их все по очереди, пока ты не найдешь его. Как только ты это сделаешь, ищи что-нибудь необычное или нестандартное. Что-нибудь вокруг дома Ога или в спальне Киры. Если ты что-то найдешь, немедленно сообщи мне, и я пришлю тебе свои координаты, чтобы мы могли встретиться в безопасном месте.

Спасибо, Ло. Я не могу сказать тебе больше ничего прямо сейчас, но уверяю, это важно.

За это я должен тебе долг жизни вуки[33].

Искренне,

Си

Я использовал комбинацию клавиш, чтобы отправить сообщение, не глядя на него. Затем я открыл глаза, закрыл свой HUD и повернулся лицом к АртЗмиде.

«Я отправил сообщение другу, который, возможно, сможет помочь», — сказал я. «Скрестим пальцы».

АртЗмида посмотрела на меня с сомнением и сложила руки.

«Друг?» — повторила она. «Какой друг?»

Был ли это намек на ревность в ее голосе?

— Я расскажу тебе позже, — сказал я, распахнув дверь кабинета Хьюза и помчался по коридору. — Пошли!

Когда мы спускались по лестнице, я бросил взгляд назад по коридору. Через открытую дверь кабинета я в последний раз мельком увидел Джона Хьюза, сидящего за своим столом, сгорбившегося над пишущей машинкой в густом облаке сигаретного дыма, яростно стучащего по клавишам машинки и пишущего так, словно от этого зависела его жизнь.

* * *

АртЗмида отвезла нас обратно в отель «Шермер», где у входа застыл NPC Роберта Дакки-младшего. Она передала ему сценарий, который мы забрали у Джона Хьюза. RDJ открыл его на последних нескольких страницах и просканировал их за несколько секунд. Затем, как только он закончил их читать, сценарий внезапно исчез в потоке сверкающей золотой пыли.

«Понял!» сказал Дакки, надевая солнечные очки. «Давайте работать».

Затем он побежал внутрь отеля. Мы последовали за ним через вестибюль отеля и спустились по длинному мраморному полу

мезонина, который вел в главный бальный зал, где проходил выпускной бал. Энди Уолш ждала там, стоя в полном одиночестве в своем домашнем розовом платье, покусывая нижнюю губу и нервно оглядываясь по сторонам. Когда она заметила идущего к ней Роберта Дауни-младшего, одетого в свои наряды от Дакки, ее глаза расширились от удивления, а в саундтреке зазвучала фортепианная музыка из партитуры «Девушки в розовом» Майкла Гора. Затем, не раздумывая, Энди побежала к Дакки. Он тоже начал бежать, и когда они достигли друг друга, она прыгнула в его распростертые объятия. Затем он несколько раз покружил ее вокруг себя, после чего поставил на землю. Они оба сделали шаг назад, чтобы полюбоваться нарядами друг друга, обменялись несколькими словами, которые мы не смогли разобрать. Затем Энди взяла Дакки за руку, и они вместе прошли через вход в бальный зал. Мы с АртЗмидой последовали за ними внутрь.

Он выглядел идентично бальному залу, где снималась оригинальная концовка «Девушки в розовом». В центре зала был большой танцпол, где несколько сотен обеспеченных подростков Шермера, одетых в ретро-смокинги и выпускные платья пастельных тонов, танцевали под песню «If You Leave» группы Orchestral Manoeuvres in the Dark. Два диджея в одинаковых нарядах посыльных стояли на сцене, окруженные синтезаторами и микшерными пультами. Позади них на стене висела огромная черно-белая фотография дирижера и его оркестра. По обе стороны от танцпола были расставлены круглые обеденные столы, и я снова заметил Стефа Макки, который сидел за одним из них в смокинге и выглядел скучающим. Затем он увидел, кто только что вошел в комнату, и сел прямо.

Когда Энди и Дакки медленно пробирались к танцполу, каждая пара глаз в зале поворачивалась, чтобы посмотреть на них. Когда пары на паркете заметили их, они тоже перестали танцевать, чтобы посмотреть. Через несколько секунд после этого диджеи тоже остановили музыку. Теперь все в зале были неподвижны и смотрели на Энди и Дакки с буржуазным презрением в глазах.

Мы наблюдали со стороны, как Блейн МакДонаф вышел из молчаливой толпы и подошел к Энди и Дакки. Он что-то сказал Энди, но она в ответ лишь покачала головой. Блейн протянул руку Дакки, и Дакки, подумав несколько секунд, пожал ее. Блейн повернулся и пошел прочь, снова растворившись в толпе.

«Бум!» закричала АртЗмида. «Первая судьба Энди больше не нуждается в исправлении!»

Мы продолжали наблюдать, как Энди взяла Дакки за руку, и они вдвоем прошли через море молчаливых, пристальных лиц, с

гордым и непокорным видом. Когда они достигли центра танцпола, диджеи включили звуковую систему и поставили новую песню: «Heroes» Дэвида Боуи.

Дакки взял Энди на руки, и они начали танцевать, кружась вместе, пока не слились в одно розовое пятно. Затем это розовое пятно исчезло в яркой вспышке неоново-розового света.

Когда мои глаза прояснились, я увидел Третий осколок, парящий в воздухе над центром танцпола, где секундой ранее стояли двое влюбленных.

Арт3мида подбежала и попыталась схватить осколок, но ее руки прошли сквозь него. Она засмеялась и обернулась, чтобы посмотреть на меня, а затем сделала приглашающее движение указательным пальцем. Я присоединился к ней на танцполе.

«За каждый фрагмент мой наследник должен заплатить дань», — произнес я, протягивая руку и обхватывая осколок пальцами.

Как и раньше, взятие осколка вызвало еще одно воспоминание.

* * *

Я снова стал Кирой, на этот раз стоя в ее детской спальне на окраине Лондона, в крошечном коттедже ее матери. Я увидел фотографии, которые Кира сделала в этой комнате, чтобы отправить по почте Огу в Штаты во время его выпускного года в средней школе, который они провели врозь.

Два открытых чемодана лежали на кровати передо мной, наполненные грудой одежды, этюдниками и коробками с дискетами. Кира оторвалась от упаковки и посмотрела на восемнадцатилетнего Огдена Морроу, который стоял в дверном проеме, загораживая его своей крупной фигурой. За ним виднелся невысокий лысый мужчина в поношенной рубашке, который что-то кричал с сильным акцентом кокни[34]. Это должен был быть пьяный отчим Киры, Грэм, который был явно в ярости и держался на расстоянии только благодаря крикетной бите, которую Ог сжимал обеими руками и угрожающе размахивал ею, как Шон из «Мертвецов».

Это был еще один момент, который Ог описал в своей автобиографии. Это произошло в апреле 1990 года, после того как Кира сказала своей семье, что собирается вернуться в Штаты тем летом, чтобы помочь Огу и Холлидею основать Gregarious Games, а не поступать в университет, как они хотели. Услышав это, ее жестокий отчим пришел в ярость и дал ей пощечину (я до

сих пор чувствую тупую боль вокруг ее левого глаза в тот самый момент). Когда она позвонила Огу и рассказала ему, он первым же рейсом вылетел в Лондон, чтобы забрать Киру и вернуть ее к себе домой. И я переживал воспоминания Киры об этом спасении. Или, во всяком случае, несколько секунд этого…

Ог оглянулся через плечо, посмотрел на меня/Киру и тепло улыбнулся ей, давая понять, что все будет хорошо, что она в безопасности и что он защитит ее. В тот момент я также почувствовал ее сильную эмоциональную реакцию на взгляд Ога и его улыбку, и это дало мне понять, как сильно Кира любила его. Улыбка Саманты до сих пор вызывает у меня точно такое же чувство — чувство, которое лучше всего описать как опустошение.

* * *

…Затем, в мгновение ока, воспоминание закончилось. Я снова оказался на танцполе с АртЗмидой. И когда я посмотрел вниз, то увидел Третий осколок в своей правой руке.

Я перевернул его, чтобы прочитать подсказку. Но вместо слов я увидел выгравированное изображение. Это был витиеватый щит, украшенный стилизованными математическими символами сложения, вычитания, деления и умножения. Я сразу же узнал в нем герб королевы Ицалот, суверенной правительницы волшебного королевства Ицалот на планете Халсидония.

Я почувствовал внезапный прилив оптимизма, за которым сразу же последовало всепоглощающее чувство ужаса. С одной стороны, это была огромная удача. Я провел огромный кусок своего детства на Халсидонии, и мои знания о ней были энциклопедическими, даже по стандартам Пасхантера. Но я не ступал на планету уже более десяти лет. И после моего последнего визита я поклялся никогда не возвращаться.

0018

Арт3мида и я — вместе с Эйч и Сёто, которые выглядели потрясенными, но с нетерпением ждали возобновления квеста — материализовались на Халцидонии. Точнее, в мой личный домик на дереве, расположенный глубоко в Далёком Лесу Дружбы, куда любой халцидонец автоматически переносился по возвращении на планету. Любой ребенок в ОАЗИСЕ в возрасте до тринадцати лет мог заработать домик на дереве, выполняя бесплатные образовательные задания по всей планете. Как только вы получали свой домик на дереве, он принадлежал вам до конца жизни, и никто не мог войти в него без вашего разрешения. Это было всего лишь крошечное виртуальное пространство, но, когда я рос в штабелях, это было первое пространство, которое я мог назвать своим — и единственное, пока я не обнаружил свое убежище.

Когда Кира и Ог основали Halcydonia Interactive и создали эту планету, они придумали домики на дереве как способ дать детям по всему миру бесплатный, счастливый, виртуальный дом внутри ОАСИСА, куда они могли бы всегда сбежать и оказаться в окружении бесконечного множества пушистых друзей и антропоморфных животных-учителей, которые всегда были рады их видеть и хотели научить их читать, писать, произносить слова и заниматься арифметикой, оставаясь при этом физически здоровыми и добрыми к другим.

Возможность надеть визор ОАЗИС и перенестись в волшебное королевство Хальцидония была одной из тех вещей, которые поддерживали мой рассудок и делали мою жизнь в штабелях на Портленд-авеню терпимой. И то же самое делали миллионы других детей по всему миру.

Если вам не исполнилось тринадцати лет, вы могли бесплатно телепортироваться в Халцидонию из Инсипио или с любого терминала общественного транспорта в любом другом месте ОАЗИСА. И как только вы туда попадали, все задания и обучающие игры тоже были бесплатными. Мне никогда не хотелось уходить. И в течение нескольких лет я почти никогда этого не делал. Это были последние годы жизни моей матери, когда она все глубже погружалась в депрессию и зависимость, которая в конце концов убила ее.

В эти последние годы, когда наш крошечный, мрачный трейлер в штабелях становился все более непривлекательным местом, я все активнее проводил время в своем домике на дереве на Хальцидонии, и иногда после работы мама заходила в ОАЗИС

и присоединялась ко мне, чтобы я мог рассказать ей о своем дне, или показать ей работы, которые я сделал, или познакомить ее с одним из моих новых виртуальных друзей-животных.

Внутри моего домика была одна большая круглая комната с непрерывной полосой из окон по всей внешней стене, из которых открывался панорамный вид на окружающий лес, заполненный миллионами и миллионами одинаковых деревьев, в каждом из которых был построен одинаковый домик. Казалось, что этот густой лес из домиков на деревьях тянется бесконечно, во всех направлениях.

Как и все домики на деревьях, мой имел в центре большой полый ствол дерева, в котором находилась винтовая лестница, ведущая на землю. Я оформил интерьер так, чтобы он напоминал домик на дереве, где семья Чубакки жила на Кашиике в фильме «Звездные войны». Эйч обратила на это внимание через несколько секунд после нашего появления и захихикала, а затем издала протяжный рык вуки в знак одобрения. Я не стал смеяться. Я был слишком занят, балансируя на грани эмоционального срыва, так как обвел комнату долгим взглядом.

На одной стороне комнаты стоял огромный консольный телевизор, расположенный прямо перед еще более огромным синим диваном. На телевизоре все еще шел список любимых передач одиннадцатилетнего Уэйда. Сейчас на экране был зеленый диктор-маппет, и через несколько секунд я узнал в нем Гэри Гну, ведущего «Шоу Гэри Гну». У него были оранжевые волосы и оранжевая козлиная бородка, и он произносил фразу, которую я слышал сотни раз, когда рос здесь: «С Гэри Гну нет хороших новостей!».

Поворачивая огромные ручки каналов телевизора в домике на дереве, вы могли смотреть передачи из огромной бесплатной библиотеки старых детских образовательных программ конца двадцатого века. Такие передачи, как «Контакт 3-2-1», «Большой удобный диван», «Капитан Кенгуру», «Электрическая компания», «Большая космическая горка», «Соседство Мистера Роджерса», «Игра Пиу-пиу», «Комната Ромпера», «Радуга чтения», «Улица Сезам», «Зообилейный зоопарк» и многие, многие другие. Кира и Ог использовали свое огромное состояние, чтобы купить права на эти давно забытые передачи, а затем загрузили их в бесплатный видеоархив здесь, на Халцидонии, чтобы будущие поколения детей могли бесконечно наслаждаться и учиться на этих передачах.

Но Морроузы на этом не остановились. Они также воссоздали декорации всех этих старых образовательных шоу в виде виртуальной среды ОАЗИС, а всех их персонажей — в виде

реалистичных игровых персонажей. Затем они разбросали этих персонажей и окружение по всей поверхности Халцидонии, перемешав их с собственными образовательными заданиями и мини-играми Морроуза. Это была одна из многих причин, почему Халцидония казалась мне таким волшебным местом, где я проводил время, будучи одиноким ребенком в штабелях. Когда я бродил по ее волшебному ландшафту (который был полностью лишен рекламы и микротранзакций), я мог увидеть Элмо из «Улицы Сезам», разговаривающего с Чаири из «Игрового домика Пиу-пиу». Затем они оба подбегут и пригласят меня сыграть в игру «Sorry!» или «Trouble» на соседнем столике для пикника. Подобные вещи происходили повсюду на Халсидонии. Для такого ребенка, как я, это был не просто способ убежать. Это был спасательный круг, единственное место радости и товарищества для маленького мальчика, отчаянно нуждавшегося в том и другом.

Я всегда считал Морроузов двумя своими первыми учителями. Но теперь я понял, что они также служили мне суррогатными родителями. Вот почему было так волнительно встретить Ога лично и стать его другом, и почему было так разрушительно, когда он отвернулся от меня. Теперь я знал, что не оставил ему другого выбора.

Стены моего домика на дереве были покрыты старыми рисунками и картинами, которые мы с мамой создавали вместе. Много рыцарей и волшебников. И черепашек-ниндзя. И трансформеров. Там также была куча селфи в рамке с нашими аватарами, позирующими вместе, сделанных в этой самой комнате. А всего в нескольких футах от нас, на книжной полке, стояла настоящая фотография меня и моей мамы, сделанная в нашем трейлере за несколько месяцев до ее смерти. На ней мы обе корчили глупые рожицы, позируя для селфи.

Я забыл, что эта фотография здесь, и, увидев ее впервые за десять лет, почувствовал себя так, словно мне вскрыли старую рану, прямо на глазах у моих друзей.

Арт3мида увидев фотографию и мою реакцию на нее, тут же подошла и положила ее лицом вниз на книжную полку. Затем она вернулась ко мне и утешительно сжала мое плечо.

«Тебе дать минутку?» — спросила она. «Мы можем подождать снаружи».

«Вы, ребята, должны кое-что знать», — сказал я. «У меня был нервный срыв, когда я в последний раз посещал эту планету. Вот почему я так долго не возвращался».

Они все изучали мое лицо, чтобы понять, не шучу ли я, и увидели, что нет.

«Мне тогда было одиннадцать лет», — сказал я. «И моя мать умерла от передозировки наркотиков несколькими днями ранее. Я вернулась в Халцидонию, потому что мы с мамой провели здесь так много времени вместе. Я думала, что это принесет мне утешение, но этого не произошло. Это просто вывело меня за грань».

«Мне очень жаль, Си», — сказал АртЗмида. «Но на этот раз ты не один. Твои друзья с тобой. И мы останемся с тобой, на протяжении всего времени. ХОРОШО?»

Я кивнул. Затем я прикусил нижнюю губу, чтобы она не дрожала.

Сёто положил руку мне на плечо. Затем Эйч сделала то же самое и сказала: «Мы прикрываем тебя, Си».

«Спасибо, ребята», — ответил я, как только снова обрел голос. Затем я достал Третий осколок и указал на герб, выгравированный на его поверхности. «Это герб королевы Ицалот, суверенной правительницы королевства Ицалот, которое находится на небольшом континенте к югу, где расположено большинство заданий, связанных с математикой».

Я открыл карту планеты и сделал ее видимой для всех. Она выглядела точно так же, как карта из «Доры-исследователя», но я быстро отключил звук, прежде чем она успела начать петь свое собственное имя.

«Мы здесь», — сказал я, указывая на Лес Дружбы. «Королева живет в замке Калькулюс, который находится на юге, за горным хребтом МорСтафф и через море СиСоу. Телепортация на этой планете запрещена, и нам потребуется несколько часов, чтобы добраться туда пешком. Но я знаю короткий путь. Это вон тот выход».

Я указал на винтовую лестницу внутри полого ствола дерева в центре комнаты. Сёто подбежала и начал спускаться по ней первым, а за ним и Эйч. Но ей пришлось остановиться и уменьшить свой аватар до половины размера, чтобы спуститься по крошечной лестнице. Пока она это делала, я подошел, чтобы снять свой миниатюрный рюкзак Клуба искателей приключений Халцидонии с крючка на стене. Эти рюкзаки нельзя было добавить в инвентарь аватара, а предметы внутри были полезны только на этой планете, поэтому все оставляли их в шкафчиках или в своем домике на дереве, как это сделал я.

Рядом с этим рюкзаком висел точно такой же рюкзак моей матери. Я старалась не смотреть на него, но потом все равно взял и посмотрел. В том числе и на слово, вышитое на задней стороне клапана скорописью розовой пряжей: Мама.

Я запустил программу подавления эмоций на своем

устройстве, чтобы АртЗмида не видела, как я начал всхлипывать. Я сумел продолжить идти. Я надел свой собственный рюкзак на спину своего аватара. При этом он автоматически увеличился в размерах, чтобы соответствовать моей двадцатиоднолетней фигуре. Я развернулся, чтобы пойти за остальными вниз по лестнице. Но АртЗмида встала на месте, преграждая мне путь. Программа подавления эмоций работала — она никак не должна была знать, что я плачу, но каким-то образом знала. Я попытался обойти ее. Но, как и в первую нашу встречу, она не дала мне пройти.

Вместо этого она обняла меня и прижалась ко мне — что я уже давно понял, что она больше никогда не сделает. Она крепко держала меня, пока я, наконец, не взяла свои душевные раны под контроль.

Саманта знала все о моей матери и о том, как я нашел ее мертвой от передозировки наркотиков на нашем диване, когда мне было одиннадцать. Это был героин, смешанный с чем-то еще, я думаю. Именно поэтому я избегал всех записей ОНИ, сделанных потребителями героина, в течение всего первого года работы ОНИ-сети. Затем любопытство наконец взяло верх, и я проделал весь путь в кроличью нору героинового наркомана сети ОНИ. Я хотел испытать то, что моя мать испытала из первых рук. Узнать, какой именно кайф испытывала моя мать, когда у нее случилась передозировка. Я всегда полагал, что это должно быть очень приятное ощущение, если моя мать считала, что ради него стоит потерять жизнь. Вводить наркотик через ОНИ было совсем не то же самое, что впрыскивать его в собственную кровь. Ощущения были те же, но это не вызывало таких долгосрочных разрушений или симптомов физической зависимости. И это устраняло риск случайной смерти. Таким образом, записи ОНИ позволили мне испытать тот же кайф, что и моя мать, не разрушая при этом мой мозг и мое тело. Я не нашел это столь уж познавательным.

Я протер глаза и сделал несколько глубоких вдохов, пока не взял себя в руки. Затем я натянуто улыбнулся АртЗмиде и поднял большой палец вверх. Она кивнула, взяла меня за руку и повела вниз по винтовой лестнице. Когда мы добрались до самого низа, я толкнул тяжелую деревянную дверь, и мы вместе вышли на улицу, в Лес Дружбы, где нас ждали Эйч и Сёто. Они стояли рядом в лучах солнечного света, пробивавшихся сквозь верхушки деревьев, освещая крошечных насекомых и пылинки, парящие в воздухе вокруг них.

Я ожидал, что АртЗмида отпустит мою руку прежде, чем Эйч и Сёто увидят, что она держит ее в своей руке, но она этого не сделала. Она позволила им увидеть. А Эйч и Сёто сделали вид,

что не обратили внимания.

Я указал на тропинку, ведущую на юг, через густой лес из домиков на деревьях вокруг нас.

«Горы МорСтаффа в той стороне», — сказал я. «Просто следуйте за мной вплотную, в одну шеренгу, и ступайте только туда, куда ступаю я. Не останавливайтесь, чтобы заговорить ни с одним аватаром или персонажем. Также не трогайте ничего, и, если можете удержаться, старайтесь ни на что не смотреть — не больше секунды или двух. Иначе вы можете запустить какую-нибудь обучающую мини-игру или побочный квест, который вы будете вынуждены завершить, и нам придется идти дальше без вас. У нас нет времени останавливаться и играть в «Blue's Clues». Понятно?»

Они все кивнули, и мы вчетвером отправились на север по тропинке на максимальной скорости.

* * *

Как только мы достигли границы леса из домиков, мы вышли на поле Холдена — большое, ровное, открытое поле ржи, расположенное на краю утесов Сэлинджера, место, где я выполнил несколько различных заданий по составлению книжных отчетов на разных уровнях обучения. Я также играл в бесчисленные игры в пятнашки на этом поле с другими детьми со всего мира. Дети, которых я никогда не встречал и никогда не встречу в реальном мире, с именами пользователей, которые они, вероятно, давно сменили. АртЗмида положил руку мне на плечо, возвращая меня в настоящее. «Нам нужно идти дальше», — сказала она.

Я повел их вдоль края ржаного поля к узкой асфальтированной дороге, которая тянулась на север, через холмистую сельскую местность и к горам МорСтафф вдали. Окружающая обстановка казалась мне еще более яркой и реалистичной, чем я помнил — потом я понял, что это потому, что я впервые увидел это место с гарнитурой ОНИ. Я услышал радостный вопль и посмотрел наверх. Там было несколько детей, летающих на своих спелликоптерах. У меня в инвентаре был один, но в нем было место только для одного человека, и ему приходилось постоянно подбирать новые слова, чтобы оставаться в воздухе. Пришлось искать другой транспорт.

Мы шли по дороге, пока она не привела нас к небольшому фермерскому дому с красным сараем позади него. У дороги стояла деревянная тачка, к которой были прислонены грабли. Я

подвел Эйч, Сёто и АртЗмиду к тачке и встал на определенное место на дороге рядом с ней, а затем начал петь в небо, так громко, как только мог.

«Это Великая Космическая Каталка!» крикнул я. «На борт! На Великую Космическую Карету! Мы будем путешествовать!»

Пока я продолжал петь, из ниоткуда начала звучать сопроводительная музыка. АртЗмида засмеялась и кивнула, узнав мою песню, а затем начала петь вместе со мной. Я отобразил текст песни в окне браузера, чтобы Эйч и Сёто тоже могли присоединиться.

Пока мы пели, с неба спустился летающий желтый аэрокар и пролетел под нами, подхватив наши аватары и усадив их в свои прекрасные сиденья из коринфской кожи.

«Добро пожаловать на борт Великой космической кареты», — сказал я, положив руки на рукоятку управления аппаратом. «Бесплатная перевозка в замок Калькулус! Все пристегнитесь, иначе можете выпасть».

Я направил Великую Космическую Подставку на горы МорСтафф на горизонте и нажал на педаль газа. Затем я не отпускал педаль, пока мы не пронеслись над ними. Мы пролетели над отправной точкой легендарного квеста «Орегонская тропа». Мгновение спустя мы пролетели над районом Мистера Роджерса. Затем мы продолжили полет на юг, вдоль побережья моря СиСоу, и через несколько минут пролетели над островом Гулла-Гулла.

Когда я показал остров Эйч, на ее лице появилась огромная улыбка, а поскольку она начала рассказывать о том, как любила эту передачу в детстве, я поймал себя на том, что тоже начинаю улыбаться. Я не понимал, как сильно я скучал по этому месту. Почему я так много времени потратил на бегство? Несмотря на обстоятельства, я чувствовала себя по-настоящему хорошо, вернувшись сюда.

Как только мы преодолели горный хребет, я опустил машину на землю прямо перед золотыми воротами города Хальцидония. Это был единственный вход, и его охранял Страж Вычитания — стоический каменный гигант, который открывал ворота только после того, как вы решали для него серию простых задач на вычитание. Как только я это сделал, Страж Вычитания торжественно кивнул мне, а затем позволил войти в город. То же самое сделали Эйч, Сёто и АртЗмида. Как только мы все оказались внутри ворот, я пустился бегом, ведя своих друзей по запутанному лабиринту улиц города.

Когда мы пробирались по мощеной улочке, я заметил нечто странное и совершенно неуместное: великолепный кабриолет Бьюик Роадмастер 1949 года кремового цвета, который я сразу же

узнал по фильму «Человек дождя». Внутри него находился молодой Том Круз — точнее, его персонаж из фильма, Чарли Бэббит. Он просто сидел за рулем, постукивая по нему правой рукой, как будто барабанил в такт музыке. Но музыки не было, а его барабанный бой имел странный ритм. Ровный, как метроном, за исключением того, что через каждые несколько тактов казалось, что он нажимает на руль еще на мгновение. Этот ритм напомнил мне сцену из фильма «Звездный путь V: Последний рубеж», по какой-то причине мне потребовалось мгновение, чтобы понять, но потом меня осенило — может, он выстукивает сообщение азбукой Морзе?

Я открыл свою программу перевода Мандаракс и использовал ее для преобразования азбуки Морзе в буквы, обнаружив, что он произносит М-О-Р-З-Е.

Я никогда не видел на Халсидонии персонажа типа Тома Круза. Контент из фильмов с рейтингом Р был здесь категорически запрещен. Так что же здесь происходит?

Менее чем через минуту я заметил еще одного неуместного персонажа — Раймонда «Человека дождя» Бэббита, персонажа Дастина Хоффмана из того же фильма. Он смотрел в пространство, медленно раскачиваясь взад-вперед, перенося вес с левой ноги на правую. Но я сразу увидел, что он совершает эти движения по определенной схеме — смесь коротких и длинных скачков, как в азбуке Морзе. Согласно моей программе-переводчику Мандаракс, его ноги отстукивали то же слово, которое его брат отстукивал на рулевом колесе: М-О-Р-З-Е.

У меня не было времени размышлять над этим, потому что мы прибыли в замок Калькулюс, расположенный в центре города. Мы поднялись по витиеватым мраморным ступеням, на которых было высечено множество различных математических доказательств и уравнений, прошли через парадный вход замка, а затем прошли в тронный зал королевы Ицалот.

Обычно она не дала бы нам аудиенцию так быстро. Но я уже однажды встречался с королевой, когда она наградила меня Серебряным Абакусом Ицалота за выполнение всех математических заданий на планете до моего двенадцатилетия. Когда я вручил абакус главному мастеру Ицалота, он поклонился и отошел с дороги, пропуская меня и моих друзей.

Мы прошли по длинному бархатному ковру, ведущему к королеве, которая помахала мне рукой со своего трона. Она носила золотую корону с большим, инкрустированным драгоценными камнями знаком плюс в качестве головного убора, а математические доказательства и уравнения украшали ее мантии, вшитые в золотую ткань ярко-красной нитью. На стене

позади нее висел герб ее семьи — тот самый герб, который был выгравирован на Третьем осколке.

Сейчас она читала большую книгу сказок группе зверушек, собравшихся вокруг ее ног. Но когда она увидела, что я приближаюсь, она закрыла книгу и отослала их прочь.

Подойдя к ее трону, я встал перед ней на колени и склонил голову, а также попросил Эйч, Сёто и АртЗмиду сделать то же самое.

«Встань, сэр Парсифаль!» — воскликнула королева Ицалот. «Мой благородный подданный и дорогой друг! Как я рада видеть тебя снова, после стольких лет. Что привело тебя обратно в мое королевство?»

Я поднялся на ноги, затем достал Третий осколок и показал ей герб, выгравированный на нем.

«Я нахожусь в поиске семи осколков души Сирены», — сказал я. «И я думаю, что один из них может быть спрятан здесь, в вашем королевстве. Вы можете помочь мне найти его, Ваше Величество?»

Ее глаза расширились от удивления. Она была просто в восторге.

«Конечно, могу, дорогой мальчик!» — ответила она. «Осколок был отдан мне на хранение давным-давно. Я гадала, появится ли здесь кто-нибудь в поисках его, и вот, наконец, ты здесь. Но прежде чем я смогу отдать его тебе, ты должен заработать все пятьдесят значков Хальцидонии Уэрит-Мерит».

Позади себя я услышал, как все трое моих друзей резко вдохнули. Я оглянулась на них.

«Боже мой», — сказал Эйч. «Пятьдесят? Сколько это займет времени?»

«Расслабься», — сказал я. «Я провел здесь годы, зарабатывая все эти значки. С помощью моей мамы…».

Я раскрыл инвентарь своего аватара и копался в нем, пока не нашел свой старый поясок со знаками отличия Хальцидонии. Затем я протянул его королеве обеими руками.

Она взяла у меня пояс и осмотрела его, проведя морщинистыми пальцами по рядам вышитых нашивок, на каждой из которых был изображен свой символ или значок. Она пересчитала их одну за другой и, дойдя до пятидесяти, улыбнулась и кивнула сама себе. Затем она щелкнула пальцами, и произошла ослепительная вспышка света.

Когда мои глаза восстановились, я увидел, что мой поясок исчез из ладони королевы. Теперь она держала Четвертый осколок. Он сверкал в ярком солнечном свете, лившемся в тронный зал сквозь тысячи витражей, составлявших его куполообразный потолок. (Каждое из этих окон было посвящено

разным учителям государственных школ и было помещено сюда одним из их учеников).

Королева Ицалот наклонила осколок так, что он отразил разноцветные лучи света, на несколько секунд превратив тронный зал в гигантский калейдоскоп. Затем она опустила его и протянула мне.

Я встал перед ней на колени, а затем протянул руку и взял осколок из рук королевы, стараясь не встречаться с ней взглядом. (Если бы я это сделал, велика вероятность, что она отправила бы меня на обязательный математический квест по спасению одного из своих королевских родственников — обычно ее мужа, невежественного короля Ицалота, которого постоянно брал в плен злой волшебник Мультипликатор, бросая его в подземелья Длинного отдела под пиком Защитника, расположенные высоко в горах МорСтафф). Обхватив пальцами осколок, я снова попытался подготовиться к удару, который, как я знал, должен был произойти, от цены, которую я должен был заплатить…

* * *

Я — вернее, Кира — ворвалась в захламленный офис и увидела, что Ог сидит за своим столом, усердно работая на компьютере. Он повернулся, Кира протянула свой блокнот, и я увидел, что она нарисовала на нем логотип компании Halcydonia Interactive.

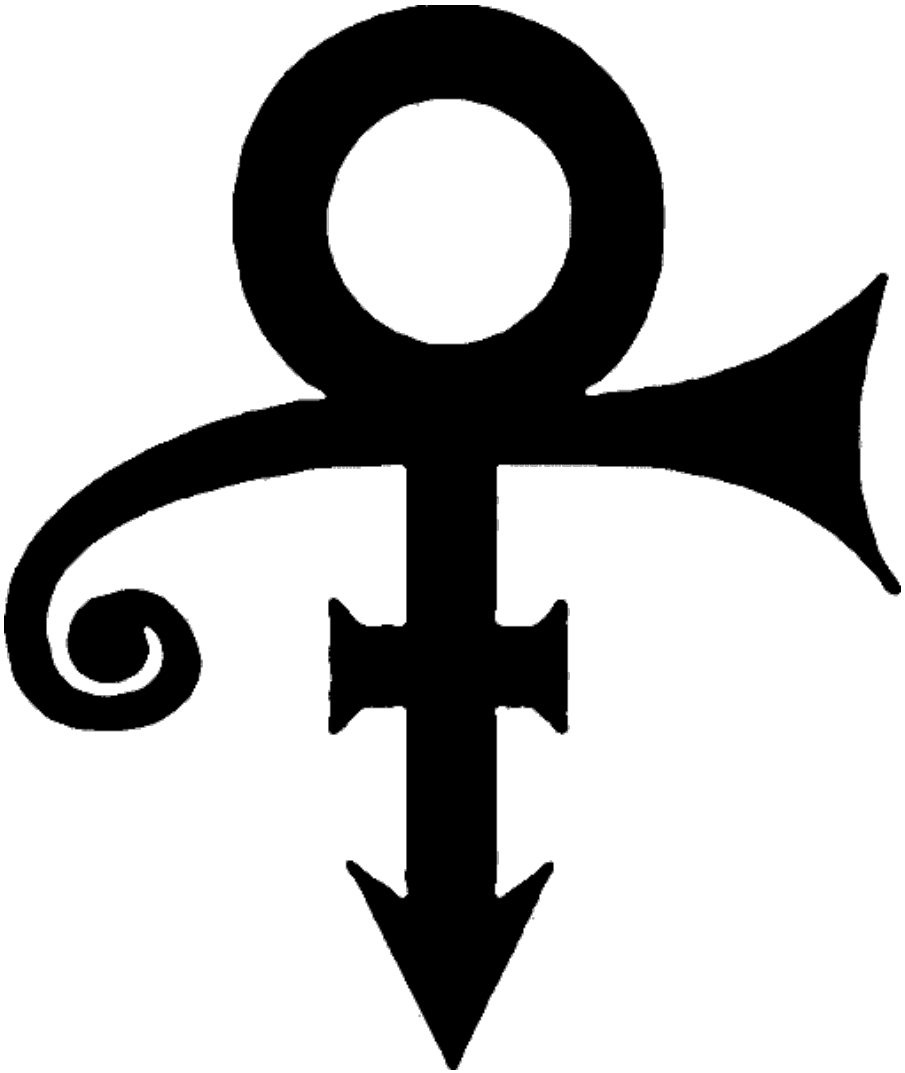
Это был еще один момент, о котором я слышал, когда Огден Морроу рассказывал в интервью и в биографии. Кира просто нарисовала логотип в порыве вдохновения в своем собственном кабинете, в художественном отделе GSS, а затем прибежала сюда, в кабинет Огдена, чтобы показать его ему.

Ог посмотрел на эскиз, воскликнул: «Это идеально!» и поднялся, чтобы обнять Киру.

Затем я снова оказался в тронном зале королевы Ицалот на Халсидонии, сжимая в руках Четвертый осколок. На этот раз мне даже не пришлось переворачивать его, чтобы увидеть выгравированную на нем подсказку, потому что она уже была обращена ко мне, когда я поднял осколок, чтобы посмотреть на него.

Это был другой символ, созданный из комбинации знаков. Он выглядел как символы пола Марса и Венеры, выровненные и расположенные друг на друге, как будто они совокупляются, а сверху на них была наложена обратная цифра 7, верхняя часть которой закручивалась в спираль. Вместе эти фигуры

образовывали символ, который до сих пор мгновенно узнаваем для любого студента, изучающего популярную культуру конца двадцатого века, и для любого истинного поклонника рока или фанка:



Когда я увидел это, я захихикал от недоверия. Затем я закрыл глаза и покачал головой, готовясь к беспрецедентному количеству печали, которую, как я знал, Эйч обрушит на меня всего через несколько секунд.

Я поклонился и поблагодарил королеву, затем отступил от нее, пока не смог покинуть помост. Когда я обернулся на верхней ступеньке, то увидел, что АртЗмида, Эёч и Сёто с тревогой изучают мое лицо, пытаясь прочитать мое настроение. АртЗмида

скрестила все свои пальцы и держала их поднятыми, чтобы показать мне.

«Ну что?» сказала Эйч.

Я опустил голову в знак своего унижения и протянул осколок, чтобы они все могли увидеть выгравированный на нем символ. Затем я закрыл глаза и молча начал считать до трех. Я досчитал только до одного.

«О мой гребаный Бог!» закричала Эйч. «Не может быть! Этого не может быть!» Она начала танцевать фанк по направлению ко мне, потом начала танцевать вокруг меня. «Это Символ Любви № 2, Си! Это Принц!»

«Какой принц?» спросил Сёто.

«Принц», — пояснила Эйч. «В смысле «артист, ранее известный как»? Принц фанка! Верховный жрец поп-музыки! Его королевское злодейство. Пурпурный!»

«О и правда», — сказал Сёто. «Это тот чувак, который сменил свое имя на Глиф Уордингa еще в 90-х, верно?»

Эйч наставил на него предостерегающий палец, а затем широко улыбнулась.

«Нам повезло, ребята», — сказала она, все еще пританцовывая на месте. «Мой отец оставил мне всю свою коллекцию музыки и фильмов Принса, когда переезжал. Я выросла, слушая и смотря их. Я, наверное, знаю о Принсе и его творчестве больше, чем любой другой человек в истории».

«Я в курсе», — ответил я. «Ты хоть представляешь, сколько раз ты пыталась заставить меня посмотреть с тобой «Пурпурный дождь»?».

Она перестала танцевать и направила на меня обвиняющий палец. «А ты помнишь, сколько раз ты высидел со мной весь фильм? Ни разу. Никогда. Ни разу. И мы оба знаем почему, не так ли? Потому что Принс всегда заставлял тебя чувствовать себя немного неловко и некомфортно, не так ли?».

Прежний Уэйд стал бы отрицать это. Но, как я уже сказал, ОНИ расширила мои горизонты. Достаточно, по крайней мере, для того, чтобы я признал правду о своем подростковом «я».

— Ладно, возможно, это и правда, — сказал я, улыбаясь. — Всякий раз, когда я смотрел старые эпизоды «Пятничного вечернего видео» и показывали «Когда голуби плачут», я всегда отводил глаза, когда он вставал из ванны. Каждый раз. — Я приложил правую руку к сердцу. — Пожалуйста, прими мои искренние извинения, Эйч. Мне жаль, что я никогда не мог позволить себе оценить гений Принса.

Эйч закрыла глаза, подняла одну ладонь к небу, как евангельский певец, и закричала: «Наконец-то! Истина!»

«Так куда нам нужно идти?» спросил Сёто. «Я так понимаю, где-то есть планета Принца?»

Эйч недовольно посмотрел на него.

«Да, болван», — заявила Эйч. «Есть целая планета ОАЗИСА, посвященная Принсу, его жизни, его искусству и его музыке. Но мы не называем ее «планетой Принса». Ее название — это непроизносимый символ. Символ на этом осколке. Но вы можете называть ее по другому — «Загробный мир». Она возникла как святилище, созданное вскоре после смерти Пурпурного, в течение первого десятилетия существования ОАЗИСА в сети. Кира Морроу была одной из фанатов, которые помогли его построить».

Эйч развернула трехмерную голограмму Загробного мира. Он не был сферой, как большинство других планет ОАЗИС. Его форма в точности соответствовала символу, выгравированному на Четвертом осколке — то, что Эйч именовала Символом любви № 2.

«Он находится в Седьмом секторе, рядом с Бейонсе, Мадонной и Спрингстином, в кластере суперзвезд», — сказал Эйч. «Поверхность загробного мира покрыта стилизованным воссозданием центра Миннеаполиса в конце 1980-х годов, а также местами из других фильмов и музыкальных клипов Принса. Вы можете войти в симуляцию каждого клубного выступления и концерта, которые он когда-либо давал в течение своей карьеры. Это большое место…. Там легко заблудиться и бродить туда-сюда. И мы даже не знаем, с чего начать поиски осколка….».

«Надеюсь, осколок даст нам еще одну подсказку, когда мы доберемся туда», — заметил я.

Эйч согласно кивнула.

«Нет времени лучше настоящего», — сказала она. «Готовы?»

Я кивнул и повернулся, чтобы помахать на прощание королеве Ицалот, которая снова читала своим подданным — маленьким зверюшкам. Она помахала мне в ответ, и мне пришло в голову спросить ее, не видела ли она здесь сегодня Огдена Морроу. Но нет — Ог собрал только первые три осколка, после чего решил завязать. Что было довольно странно, если подумать. Ог был одним из создателей Халцидонии. Это должен был быть самый легкий осколок для него. А еще здесь было бы очень легко спрятать улики о его местонахождении, поскольку у него были права администратора на всей планете и полный контроль над персонажами, так что он мог изменить все, что хотел.

Тогда-то меня и осенило. Возможно, Ог оставил здесь больше подсказок для меня. Я уже видел их — самовольно созданных персонажей Тома Круза и Дастина Хоффмана. Но что, черт возьми, он пытался сказать? Как и его высокий балл в игре

«Принцесса ниндзя», мне просто нужно было выяснить, для чего он…

В этот момент на всех наших дисплеях появился мигающий значок тревоги. Я протянул руку и коснулся того, который мигал на моем.

«Мы только что получили групповое сообщение от Фейсала», — сказал я. «Говорит, что ему нужно увидеться с нами прямо сейчас. Он хочет, чтобы мы вернулись в конференц-зал на Грегариусе, чтобы Анорак не мог подслушивать».

«Прости, Эйч», — сказала АртЗмида, положив руку на мое плечо. «Похоже, нам нужно сделать небольшую остановку, прежде чем мы отправимся в Загробный мир».

«Хорошо», — ответил я. «Но Фейсалу лучше сделать это побыстрее!»

«Да», — сказал Сёто. «И на этот раз ему лучше иметь хорошие новости для нас».

Прежде чем я успел сказать, насколько маловероятным мне это кажется, Эйч использовала свое кольцо администратора, чтобы телепортировать нас прямо в конференц-зал на Грегариусе.

Конечно, как только мы заняли свои места, Фейсал сказал нам, что у него есть «еще более плохие новости». Но когда он начал рассказывать их, стало ясно, что «плохие» — недостаточно сильное прилагательное, и что «абсолютно апокалиптические» было бы гораздо точнее.

0019

Как только мы все вернулись в конференц-зал и заняли свои обычные места за столом, Фейсал попросил наших инженеров OASIS подтвердить, что Анорака нет ни поблизости, ни на планете. Они также сообщили, что внесли Анорака в список блокировки планеты, так что Анорак больше не должен был иметь возможности посещать Gregarious. Мы также попросили наших администраторов добавить несколько дополнительных уровней безопасности в наш конференц-зал, что фактически изолировало его от остальной части ОАЗИС, сделав невозможным подслушивание нас с помощью каких-либо магических или технологических средств.

Когда мы приняли все меры предосторожности, о которых только могли подумать, Фейсал поднялся на подиум и несколько раз прочистил горло. Затем, сдавленным голосом, он спросил нас, хотим ли мы «плохих новостей» или «еще более плохих новостей».

Единогласным голосованием победили плохие новости.

«Возникла еще одна проблема из-за взлома прошивки Anorak», — сказал он. «Я скрывал это от вас до сих пор, потому что не хотел отвлекать вас, пока вы искали…»

«Выкладывай уже, Фейсал!» крикнула Эйч.

«Все в порядке», — сказала Арт3мида. «Просто расскажи нам, что происходит. Мы не собираемся тебя увольнять».

Фейсал поджал губы, и на несколько секунд показалось, что он может сорваться и заплакать.

«Анорак придумал способ изменять поведение наших NPC», — сказал он.

Мы все закричали «Что?!» в унисон, так громко, что Фейсал вздрогнул. Он закрыл глаза на несколько секунд, затем открыл их и продолжил.

«Около часа назад все NPC в секторах с первого по четвертый начали вести себя нестабильно и выходить за пределы установленных оперативных границ. Некоторые из этих неавторизованных NPC даже ушли за пределы мира….»

«NPC не могут выходить за пределы мира», — сказала Арт3мида. «Если только они не запрограммированы на это, как часть пользовательского задания…».

«Это правда», — ответил Фейсал. «Анорак, должно быть, как-то изменил их программу».

«Хорошо», — сказал я. «Что именно делают эти бродячие NPC?»

Фейсал указал на экран, где он начал быстро воспроизводить серию клипов simcap. Каждый из них показывал нам от первого лица, как один или несколько NPC внезапно ломают свой образ, выходят из себя и нападают на случайного аватара игрока. Мы видели серферов, помощников, лавочников, механиков, дворецких, горничных, фоновых граждан и мудрых старых наставников — все они выходили из себя в сотнях разных миров OASIS. В целом эти кадры создают впечатление, что OASIS внезапно превратился в кошмарную мешанину из Westworld, Futureworld и Jurassic World, с примесью Imaginationland, Tomorrowland и Zombieland.

«Все NPC в этих секторах стали убийцами одновременно», — сказал Фейсал. «Чуть больше двадцати минут назад. И теперь они могут использовать общественные терминалы телепортации, поэтому они бегают по всей симуляции, атакуя и убивая каждого аватара, которому не повезло пересечь их путь. Похоже, что они нападают на игроков по одному и в случайном порядке. Даже в безопасных зонах, где обнуление NPC должно быть невозможным. NPC грабят все деньги, оружие, магические предметы и артефакты, выпавшие из убитых ими аватаров». Он указал на экран обзора. «А затем они везут всю эту добычу на Хтонию и доставляют Анораку в его замок. Смотрите….».

Он показал еще один фрагмент simcap-кадра, который выглядел так, как будто был снят с точки зрения нескольких разных захваченных NPC. Мы увидели снимок замка Анорак издалека, и перед ним выстроились сотни тысяч NPC. Они медленно входили в парадный вход замка, а затем выходили через один из многочисленных выходов, каждый из них теперь был одет в соответствующие красно-черные доспехи из шипованной кожи. Как только NPC оказались снаружи, они присоединились к стройным рядам, которые формировались вокруг замка. Эти ряды уже растянулись до горизонта во всех направлениях, словно орки, собравшиеся вокруг Изенгарда.

Затем simcap, который мы смотрели, переключился на другой POV — NPC, стоящего в тронном зале замка. Анорак сидел, закинув одну ногу на рукоять своего золотого трона. Сорренто стоял справа от него со злобной улыбкой на лице, стараясь выглядеть внушительно. Он был одет в черные пластинчатые доспехи, покрытые шипами. Обе его руки (заключенные в огромные черные перчатки) лежали на рукояти огромного бастардского меча с черным лезвием и магическими рунами, вырезанными на его лезвии. Когда я перевел их, то понял, что аватар Сорренто, похоже, владеет проклятым клинком Stormbringer, и мне вдруг стало плохо.

Фейсал на мгновение приостановил файл simcap и увеличил масштаб самодовольной рожи Сорренто.

«Мы выяснили, как Анорак общался с Сорренто, пока тот находился в тюрьме», — сказал Фейсал. «Как мы и предполагали, это происходило во время его еженедельного отдыха в OASIS. Каждую субботу Сорренто разрешалось в течение тридцати минут входить в систему с помощью обычного тактильного устройства. Его журналы использования показывают, что почти все это время он провел в бесплатной публичной библиотеке на Инципио, читая статьи о мистере Уоттсе и других членах «Великолепной пятерки». Анорак, похоже, взял под контроль библиотечный терминал, которым пользовался Сорренто, чтобы открыть линию текстовой связи с ним. Программа мониторинга заключенных не зафиксировала этого в то время, и Анорак стер все записи о том, что они говорили друг другу, но мы думаем, что так они координировали побег Сорренто». Он вздохнул. «По-прежнему нет никаких следов ни его, ни Ога».

— Разве мы не можем отследить местоположение Сорренто в реальном мире? — спросил Сёто. — Через его связь с OASIS?

Фейсал покачал головой.

«Похоже, Сорренто получает доступ к симуляции через серию зарубежных прокси-серверов, чтобы скрыть свое местонахождение в реальном мире», — сказал он. «Анорак явно принял меры безопасности за него».

Фейсал вернулся к обзорному экрану. Он переместил кадры симулятора на Анорака, сидящего на своем украшенном драгоценностями троне. Анорак протянул левую руку в сторону банды NPC, которые быстро проходили мимо него, чтобы он мог всасывать постоянный поток оружия и магических предметов, которые они ему подносили. Пока он собирал всю эту добычу, я видел, как его глаза быстро бегали по сторонам, словно он сканировал описание каждого нового предмета на своем HUDe, когда тот добавлялся в его инвентарь. Правой рукой Анорак также постоянно отбрасывал ненужные предметы, которые затем подбирали и выносили из комнаты другие NPC, которые теперь были одеты в одинаковые шипованные черно-красные доспехи, совпадающие по цвету с его собственным одеянием. Когда каждый NPC надевал это новое одеяние, табличка с именем над его головой также менялась и гласила «Аколит Анорака».

«Вашу ж мать», — пробормотала АртЗмида. «Мне кажется, Анорак собирает армию. И арсенал».

«По мне, так он ищет один предмет», — заметил Сёто. «Может быть, поэтому он перепрограммировал NPC, чтобы они начали убивать аватаров и грабить их инвентарь? Потому что он

пытается найти что-то конкретное? Например, артефакт с уникальными способностями?».

Фейсал пожал плечами.

«Может быть», — ответил он. «Я думаю, мы узнаем….».

— Хорошо, Фейсал, — сказала АртЗмида. — Давай, порази нас «еще худшими новостями».

«Господи», — пробормотала Эйч, качая головой. «Я забыла, что есть новости еще хуже».

Фейсал кивнул, поерзал несколько секунд, а затем сделал еще один глубокий вдох.

«Аватары пользователей ONI перестали возрождаться после смерти», — сказал он.

На несколько секунд в комнате воцарилась тишина, поскольку все пытались осмыслить сказанное.

«ХОРОШО…» медленно сказала АртЗмида. «Тогда что происходит с пользователем, когда его аватар убивают?»

«Ничего не происходит», — сказал Фейсал. «Их аватар не возрождается внутри ОАЗИСа, и они не просыпаются в реальном мире. Но их гарнитура ONI остается включенной и зафиксированной на их черепе. Мозговые модели пользователей показывают, что они все еще входят в ОАЗИС». Он пожал плечами. «Похоже, что все они застряли в лимбе».

«Господи», — прошептала АртЗмида. «Могут ли они что-нибудь чувствовать? Что они испытывают?»

Фейсал покачал головой.

«Мы не знаем», — ответил он дрожащим голосом. «У нас нет возможности узнать, что на самом деле испытывают сами пользователи».

Эйч прочистила горло.

«Кто-нибудь еще находит это дерьмо полным кошмаром?» — спросила она, подняв правую руку. «Потому что я нахожу».

Мы с Сёто подняли правые руки в знак солидарности.

«Возможно, что микропрограмма Anorak просто нарушила процесс перерождения», — с надеждой сказал Фейсал. «Так что теперь, когда аватар пользователя ONI погибает, он застревает в лимбе без снов, где он больше ничего не испытывает».

«Да, может быть», — сказала Эйч. «А может быть, Анорак заставляет их возрождаться в огненных ямах на Девятом круге ада, Фейсал!» Она вскинула руки, внезапно оказавшись на грани истерики. «Кто, блядь, знает, мужик? Может быть, теперь, когда один из наших аватаров будет убит, вместо того, чтобы возродиться, мы вдруг обнаружим, что нас пытают клингоны в дилитиевых шахтах на замерзшем астероиде Рура Пенте! А еще мы, вероятно, окажемся в ускоренной временной шкале, в

которой три секунды покажутся нам тремя тысячами лет!».

«Вот дерьмо», — шепотом сказал Сёто. «Неужели Анорак действительно мог это сделать?»

«Нет, конечно, нет!» сказал Фейсал. «Я имею в виду, я очень сомневаюсь, что то, что описала мисс Харрис, вообще возможно….». Он сделал паузу, чтобы послушать, как его администраторы спорят ему на ухо, затем он вздохнул и сказал: «Похоже, консенсус таков… мы не знаем, что испытывают эти пользователи. И мы не думаем, что сможем узнать это, пока один из них не проснется и не расскажет нам».

«Или пока одного из нас не убьют во время охоты Анорака за мусорщиками», — сказал я. «И тогда мы узнаем все сами. Из первых рук…»

На несколько секунд все замолчали. Я сопротивлялся желанию проверить количество оставшегося времени в ОНИ. Вместо этого я начал массировать виски, пытаясь сохранить спокойствие.

«Те клипы simcap, которые вы нам показывали, уже размещены в ONI-сети?» спросила АртЗмида.

«Да», — ответил Фейсал. «Именно там мы их и нашли».

«Итак, теперь весь мир знает, что Анорак сошел с ума», — сказала АртЗмида. «Они также видят, что он взял под контроль наших NPC. Почему бы нам просто не признаться и не рассказать нашим пользователям правду? Они заслуживают знать, что Анорак — это тот, кто взломал прошивку ONI, и что именно из-за него они не могут выйти из игры или переродиться. GSS не сможет сохранить это в тайне, Фейсал».

«Не навсегда», — ответил он. «Но если мы будем продолжать выпускать обновления, говоря, что проблема будет устранена еще через несколько минут, мы сможем сдержать панику, пока все не закончится. Если мы скажем им правду…»

«Это создаст полный хаос, как в сети, так и вне ее», — сказала Эйч, покачав головой.

Фейсал кивнул и прочистил горло.

«Если вы все четверо одобрите, — сказал он, — наш PR-отдел хотел бы выпустить еще одно обновление, обвинив в нестабильном поведении NPC еще один сбой, вызванный тем же «поврежденным» обновлением прошивки ONI, ответственным за проблему выхода из системы. Мы снова заверим их, что работаем над проблемой и должны устранить ее в течение следующих тридцати минут. Мы также принесем извинения за поведение NPC-изгоев, гарантируем воскрешение всех пользователей, аватары которых были убиты, и обещаем, что восстановим их потерянные кредиты и предметы, как только устраним проблему».

«А как насчет Анорака?» Спросил Сёто. «Как мы объясним его поведение?»

«Насколько известно общественности, Анорак — это просто еще один NPC», — сказал Фейсал. «Холлидей оставил его бездействующим в системе. Поэтому мы можем списать его поведение на тот же глюк прошивки, который влияет на других NPC».

«А как насчет проблемы с перерождением?» спросил я. «Об этом тоже стало известно?»

«Пока нет», — сказал Фейсал. «Пользователи, столкнувшиеся с этой проблемой, застряли в неопределенности, поэтому они, очевидно, не могут ни с кем поговорить, чтобы пожаловаться на свою ситуацию. Но скоро люди поймут, что их друзья не возрождаются, и тогда…»

«Они начнут бояться худшего», — сказала Эйч. «Я знаю, я точно боюсь».

«Есть еще одна причина, по которой нам нужно поддерживать видимость», — сказал Фейсал. «Помните, менее десяти процентов наших пользователей ОНИ имеют иммерсионное хранилище, чтобы защитить себя, пока они находятся внутри симуляции. Большинство людей запираются в комнате или в шкафу, когда они начинают погружаться в состояние сна, полагая, что они смогут увидеть приближение неприятностей по каналам видеонаблюдения и выйти из системы за достаточное время, чтобы проснуться и защитить себя. Многие из этих людей сейчас абсолютно уязвимы. Если бы весь мир знал, что происходит на самом деле…».

«Он прав», — сказала Арт3мида. Она опустила голову и закрыла глаза. «Как ты думаешь, что произойдет, когда преступники по всему миру поймут, что их окружают сидячие утки? Люди, которые больше не могут выйти из ОАЗИСа, чтобы защитить себя?» Она открыла глаза, как будто закончила смотреть в ближайшее будущее. «Полиция — та, что не находится в заложниках, — будет слишком перегружена, чтобы помочь всем. Это будет волна преступности века».

— Господи, Арти, — прошептала Эйч. — Не надо приукрашивать.

«Мы должны знать, что поставлено на карту, Эйч», — ответила она, затем посмотрела в мою сторону.

«Для ясности, — вмешался Фейсал, — ничего из этого еще не произошло. Но мисс Кук права. Если это будет продолжаться долго, то начнут происходить подобные вещи. Поэтому… чем быстрее мы сможем заставить Анорака отпустить всех невредимыми, тем больше жизней мы сможем спасти».

Я удержался от желания крикнуть: «Ни хрена себе, Шерлок!» Но лишь с трудом. Ситуация начала выходить из-под контроля, и я почувствовал, как меня охватывает чувство безнадежности. Даже если мне и моим друзьям удастся пережить это испытание, я больше не верил, что ОАЗИС сможет выжить. Он уже начал самоуничтожаться. Я был бессилен предотвратить это.

«Мы должны найти Ога», — внезапно заявила Арт3мида, встретившись со мной взглядом. «Он единственный человек в мире, который может знать способ остановить Анорака».

Я кивнул.

«Когда Ог собрал первые три осколка для Анорака, — сказал я, — я думаю, он сделал это только для того, чтобы оставить после себя несколько собственных подсказок. Я надеюсь, что они приведут нас к нему».

Я достал снимок экрана, сделанный мной для списка лучших результатов «Принцессы ниндзя» — тот, где на первом месте был результат Ога, — и вывел его на главный экран конференц-зала:

RANK — SCORE — NAME
1st — 550750 — KRA
2nd — 365800 — KRU

«Ог опередил меня почти на двести тысяч очков», — сказал я. «Я не думаю, что он мог заработать такой большой перевес за один заход в замок Кантен. Правда, Сёто?»

Сёто задумался на секунду, затем покачал головой.

«Нет», — сказал он. «Чтобы получить такой высокий результат, ему пришлось бы пройти последний уровень Ninja Princess, а затем продолжить игру, когда игра началась заново на первом уровне, вместо того чтобы выйти из игры, как это сделал ты».

— Я так и думал, — ответил я. — Но зачем было набирать все эти дополнительные очки, если в этом не было необходимости?

Арт3мида встала и сделала шаг к обзорному экрану, сузив глаза.

— Чтобы оставить этот конкретный результат в самом верху списка лучших результатов, — сказала она. — Он знал, что ты увидишь его.

Я уставился на эти шесть цифр, повторяя их в голове снова и снова. Пять-пять-ноль-семь-пять-ноль. Число 550750 никак не отзывалось в моей памяти. Я попытался найти его в своем дневнике Грааля, но не нашел ни одного совпадения. И эти шесть цифр не были похожи на координаты карты. Я провел общий поиск в Интернете по этой последовательности цифр, но в подавляющем большинстве результатов были только цены и

номера товаров. Если номер 550750 и содержал какое-то секретное послание от Ога, я все равно не смог его расшифровать.

«Эти первые три числа», — сказала Арт3мида. «Разве они не являются частью почтового адреса твоего дома?»

Я уставился на нее, озадаченный, и покачал головой.

«Нет», — сказал я. «Мой уличный адрес — бульвар Монсальват, 2112».

Она ухмыльнулась.

«Это первоначальный адрес, когда там жил Холлидей», — сказала она. «До того, как вы переехали и изменили его…»

Я порылся в памяти, и через несколько секунд она выдала адрес, и я произнес его вслух.

— 550 Бэббит Роуд! — крикнул я. — «Б-Э-Б-Б-И-Т-Т»! Пишется так же, как фамилия двух братьев в фильме «Человек дождя». Их играли Том Круз и Дастин Хоффман…

Я поднял скриншоты NPC Чарли и Рэймонда Бэббита и вывел их на экран.

«Я заметил этих двух NPC на Халсидонии», — сказал я. «Чарли и Раймонд Бэббит. Они оба выстукивали азбуку Морзе».

Я поднял карту улиц района Нью-Олбани, где я жил, расположенного на северо-восточной окраине города. Затем я увеличил масштаб своего дома по адресу 550 Babbitt Road.

«Угадайте, кто владеет недвижимостью, расположенной в нескольких милях вниз по улице?» сказал я. «По адресу 750 Babbitt Road, недалеко от пересечения с Morse Road?».

Арт3мида вскочила на ноги, широко раскрыв глаза.

«Срань господня!» — прошептала она. «Это был старый дом Ога, верно? До того, как они с Кирой поженились и покинули Огайо, чтобы переехать в Орегон?».

Фейсал кивнул.

«Когда Gregarious Games взлетела и они стали мультимиллионерами, Холлидей и Морроу купили особняки, расположенные на Бэббит Роуд, всего в нескольких милях друг от друга», — сказал Фейсал. «Ог съехал из своего дома по адресу 750 Babbitt Road, когда женился, но он никогда не продавал эту недвижимость». Он повернулся ко мне. «Когда он ушел из GSS, мистер Морроу сказал нам, что хотел бы сохранить дом из сентиментальных соображений», — сказал он. «И на случай, если ему когда-нибудь понадобится переехать сюда. Дом пустовал десятилетиями. Его охраняют автоматизированные охранные и обслуживающие дроны, все из которых, вероятно, сейчас находятся под контролем Анорака».

Я нашел спутниковое изображение здания с воздуха. На нем была видна только крыша большого особняка с гаражом и

несколькими другими небольшими зданиями, расположенными вокруг него, окруженного со всех сторон пустыми, широко раскинувшимися фермерскими полями. «Спрятать Ога здесь было бы довольно умным ходом, на самом деле. Это определенно последнее место, где я мог бы подумать искать его».

Фейсал кивнул. «Этот дом все еще имеет прямое оптоволоконное соединение с главным серверным узлом OASIS», — сказал он. «Мы установили его для мистера Морроу, когда он еще жил там. Это обеспечило бы им максимально быстрое подключение к симуляции. Точно так же, как соединение в поместье мистера Уоттса вниз по дороге».

«Хорошо», — сказала Эйч. «Давайте предположим, что именно там Анорак и Сорренто держат Ога. Как мы собираемся вытащить его оттуда живым?»

«Мы должны предложить ему обмен», — сказал я. «Свободу Ога за душу Сирены». Я повернулся к Арт3миде. «Но я готов поспорить, что Ог оставил нам больше вариантов для дальнейшей работы на Миддлтауне».

Я поднял свой HUD и отправил текстовое сообщение Л0хенгрин, попросив ее немедленно телепортироваться ко мне на Грегариус, затем поручил Фейсалу передать Л0хенгрин и остальным членам ее клана разрешение присоединиться к нам в конференц-зале.

Менее чем через минуту двери конференц-зала распахнулись, и в него вошли Л0хенгрин, а за ним Риццо, Вуконг, Лилит и Кастагир.

Все они смотрели вокруг широко раскрытыми глазами, изучая окружающую обстановку. Но когда они увидели меня, Эйча, Сёто и Арт3миду, их глаза стали еще шире. Затем, в унисон, все пятеро опустились на колени и склонили головы. Я велел им подняться, и мы все побежали поприветствовать их.

Так Великолепная Пятерка впервые встретилась с L0w Пятеркой при крайне тяжелых обстоятельствах.

0020

Аватар Л0энгрин по-прежнему был женским, но теперь она была одета в футуристические боевые доспехи. Остальные члены ее клана были одеты аналогично и также хорошо вооружены. Как только я закончил знакомство (и как только Л0энгрин и ее друзья прекратили нервничать), Ло рассказала мне, чем она занималась. Чтобы сэкономить время, она позвала своих друзей, и все вместе, впятером, они начали проверять один за другим все остальные 255 домов Миддлтауна. Они почти все их обыскали, пока Укун наконец не нашел второй экземпляр города, в котором год был изменен с 1986 на 1989 — тот, в котором побывал Ог. Тогда Низкая Пятерка собралась у этого места и стала искать подсказки.

«Мы нашли несколько вещей в подвале Ога», — сказал нам Ло. «Когда Ог менял календарь на стене, он также передвинул одну из видеокассет на полке рядом с телевизором. VHS-копию последнего фильма Джона Белуши «Соседи»».

«Ни хрена себе!» сказала Эйч. «Си, ты был прав!»

Ло посмотрела на нее, потом на меня.

«В чем прав?» — спросила она. «Что, черт возьми, происходит?»

Я повернулся к Арт3миде, Эйч и Сёто. «Мы должны сказать им», — сказал я. «Если мы хотим их помощи, они должны знать, что поставлено на карту».

Все остальные кивнули в знак согласия. Фейсал начал протестовать, но я проигнорировал его и рассказал Л0энгрин и ее друзьям все об Анораке, его микропрограмме и настоящей причине, по которой никто из нас не смог выйти из ОАЗИСА. По сравнению с нами, они, похоже, восприняли новость о том, что их держат в заложниках, очень хорошо. Они много ругались и кричали, но ни у кого не было настоящего срыва. В конце концов, они все замолчали и ждали, когда я продолжу. Тогда я рассказал им о том, что Анорак взял в заложники и Ога, и о наших попытках найти его.

«Ог оставлял для нас подсказки», — сказал я. «О его местонахождении в реальном мире. Они указывают на то, что Анорак держит Ога в заложниках в его бывшей резиденции здесь, в Коламбусе. Всего в нескольких милях вниз по дороге от старого дома Холлидея. Ог и Холлидей когда-то были соседями».

«Ни хрена себе!» сказал Ло. «Так вот почему он вытащил эту кассету!»

Ло открыла свой интерфейс и начала искать в инвентаре

своего аватара.

«Мы также нашли старую тетрадь по Dungeons & Dragons», — сказала она. «Но она была написана не почерком Ога…»

«Она принадлежала Холлидею?» спросила Шото. «Когда он еще жил дома, Холлидей вынужден был хранить все свои вещи по D&D в доме Ога. Потому что его собственные родители считали D&D сатанинской игрой и запрещали ему играть в нее».

«Определенно нет», — ответил Ло. «Это старый блокнот Киры. Он существует только в версии Миддлтауна 1989 года».

Ло достала блокнот из инвентаря и взяла его в руки. Это был потрепанный синий блокнот фирмы Trapper Keeper. Кира отрезала край прозрачной пластиковой обложки, чтобы подложить под нее нарисованный от руки титульный лист с надписью: «Поиск семи осколков души сирены», написанной ее характерным скорописным почерком. Она также нарисовала шесть осколков голубого кристалла в круге, а седьмой — в центре. А ниже, в самом низу страницы, она написала: «Автор Кира Андервуд».

«Это для игрового сценария, который Кира создала сама», — сказала Л0энгрин. «После того, как она покинула Миддлтаун и вернулась домой в Лондон, чтобы закончить последний год обучения в школе».

Эйч, Арт3мида и Сёто обменялись удивленными взглядами.

Ло протянул тетрадь, подавая ее мне, и я принял ее обеими руками. Я изумленно посмотрела на тетрадь, потом снова на нее.

«Ло, это потрясающе!» сказал я. «Это может в конечном итоге спасти все наши жизни. Спасибо тебе».

«Не за что, Си», — сказала она, светясь от гордости.

Я раскрыл застежку-липучку на обложке Trapper Keeper. Внутри оказалась пластиковая папка с тремя кольцами, заполненная более чем 150 страницами рукописных заметок Киры, а также десятками подробных карт и иллюстраций.

«Интересно то, что Кира отправилась на поиски Семи Осколков в сеттинге кампании Холлидея в D&D — Хтонии».

Хтония — это название фантастического мира, который Холлидей создал для своей школьной кампании Dungeons & Dragons — той самой кампании, к которой присоединилась Кира, когда Ог пригласил ее играть с ними в D&D. Халлидей также использовал Хтонию как место действия для всех своих ранних приключенческих игр серии Квест Анорака. Затем, годы спустя, когда Холлидей создал ОАЗИС, он построил полномасштабную копию Хтонии внутри симуляции. Это была планета, на которой расположен замок Анорак.

— Приключение Киры состоит из семи различных заданий, —

продолжает Ло. — По одному на получение каждого из семи Осколков. Кира создала все квесты, нарисовала карты для всех семи подземелий, а также включила кучу потрясающих иллюстраций, изображающих различных монстров и места, которые появляются в истории. Это просто невероятно. — Она указывала на блокнот. — Насколько я могу судить, Кира отдала эту подборку Холлидею перед самым отъездом в Англию в июне 89-го года. На первой странице есть короткая записка для него. В ней Кира просит Холлидея провести ее приключение для Ога и остальных членов Гильдии искателей приключений Миддлтауна после ее отъезда, чтобы объяснить, почему ее персонаж исчез из их игры D&D. Она сказала ему, что создала это приключение, чтобы ее друзья почувствовали, что она все еще рядом с ними духом. Она сказала, что надеется, что это заставит всех их скучать по ней немного меньше.

— Появится ли в приключении персонаж Киры — Леукосия? — поинтересовалась Эйч.

Ло утвердительно кивнула.

«В самом начале», — ответила она. «Леукосию похищает злой волшебник по имени Хагмар, который вводит ее в состояние покоя и заключает в мощную магическую драгоценность под названием «Душа сирены». Затем он разбивает драгоценность на семь частей и прячет их в семи различных коварных, полных ловушек подземельях, которые расположены на семи разных континентах. Игрокам предстоит собрать все семь осколков и вновь собрать их в Душу Сирены, чтобы воскресить Леукосию. Затем, когда они воскресят ее, она даст им силу воскрешать и других людей. Вот, ты должен это проверить…».

Л0энгрин перевернула блокнот Киры на заднюю страницу, где был нарисован символ характера Леукосии — заглавная буква L, образованная пересечением украшенного драгоценными камнями длинного меча и богато украшенного волшебного жезла, символизирующего двойной класс характера Леукосии — маг/боец.

Я видел этот символ и раньше, в коллекциях работ Киры и в нескольких играх Квеста Анорака.

Кира была первым и единственным художником, когда-либо вступившим в Гильдию искателей приключений Миддлтауна, и в качестве подарка своим новым друзьям Кира взяла на себя обязанность разработать крутые символы персонажей для всех членов группы — символы, которые впоследствии стали знаменитыми, благодаря их включению в различные ролевые игры, выпущенные Gregarious Games. Именно Кира разработала знаменитый символ Анорака — каллиграфическую букву A,

которая красовалась на одежде Анорака и над входом в замок Анорака.

Для Ога она разработала символ в виде заглавной буквы O с маленькой буквой g в центре, чтобы представить его высокоуровневого персонажа — Великого и Могущественного Ога. А для своего собственного персонажа, Леукосии, Кира придумала символ меча и жезла L. На всех рисунках и картинах, которые она делала для Леукосии, эта L всегда появлялась где-то на одежде или доспехах персонажа. В итоге ее персонаж получил прозвище «Лаверна» — прозвище, которое поначалу не имело для нее никакого смысла, потому что она не росла, смотря «Лаверну и Ширли» в Великобритании.

Л0энгрин протянула руку и перевернула блокнот на другую страницу, ближе к концу. Похоже, она уже выучила все ее содержание.

«Вот здесь, — сказала она, указывая на страницу с плотным рукописным текстом. «Когда они получают последний осколок в конце приключения, снова появляется злой волшебник Хагмар, и они должны победить его, прежде чем смогут рекомбинировать осколки». Она широко улыбнулась. Затем, подумав, она наклонилась вперед и добавила: «Хагмар — это анаграмма имени Грахам, которое носил жестокий отчим Киры. Но я уверена, что вы, ребята, уже догадались об этом».

Я покачала головой. «Нет», — сказал я. «Мы понятия не имели. Спасибо, Ло. Ты проделала потрясающую работу!»

АртЗмида и Эйч синхронно кивнули и начали аплодировать. Сёто и я присоединились к ним. Ло отвесила небольшой поклон, а затем обратилась к своим друзьям.

«Низкая Пятёрка сделалала это сообща», — добавила она. «Пожалуйста, поделитесь своей благодарностью поровну между всеми нами».

Эйч, Сёто, АртЗмида и я повернулись, чтобы поаплодировать остальным членам Низкой Пятёрки.

Но у нас не было много времени для поздравлений. Вместе с остальными я снова зарылся носом в блокнот Киры, пытаясь быстро прочесть оставшуюся часть его содержимого. Я не знал, что ищу, но был уверен, что узнаю, как только это увижу.

В приключении Киры тайники первых четырех осколков сильно отличались от тех, с которыми мы сталкивались в ОАЗИСЕ, как и задачи, необходимые для их получения. Но, к моему удивлению, я узнал многие из них. Я встречал каждый из них в несколько иной форме в Квесте Анорака II и III, двух ранних выпусках Gregarious Games. Это было огромным потрясением, потому что Кира в этих играх значился только как художник, а не

как писатель или дизайнер.

Я вспомнил, что в своей автобиографии Ог не раз жаловался на сексистское поведение Холлидея по отношению к Кире. Он писал, что Холлидей всегда старался преуменьшить творческий вклад Киры в их игры. Однажды Ог сказал интервьюеру: «Джим всегда в шутку называл Киру Йоко, что меня бесило, потому что если мы были Ленноном и Маккартни, то Кира была нашим Джорджем Харрисоном. Она не разрушала «Битлз». Она была одной из «Битлз»! И без ее помощи у нас никогда не было бы ни одного хита».

Я вспомнил свой первый настоящий спор с АртЗмидой на эту тему в первые несколько месяцев нашего знакомства. Она начала его с того, что заявила, что Кира Морроу заслуживает быть включенной в список наряду с Оггом и Халлидеем как один из истинных со-творцов ОАЗИС. Она провела сравнение с Розалинд Франклин, женщиной, которая заслуживает того, чтобы быть зачисленной в один ряд с Уотсоном и Криком как один из первооткрывателей двухспиральной структуры ДНК. Или Кэтрин Джонсон, чьи расчеты помогли нам достичь Луны. Или бесчисленное множество других женщин, которых обходили стороной или откровенно игнорировали.

В то время я напомнил ей, что во время правления Холлидея GSS приняла политику равного найма, которая требовала, чтобы на каждого мужчину в компании приходилась как минимум одна женщина. Саманта отметила, что Кира и Ог были теми, кто лоббировал это изменение, а не Холлидей. В ответ я указал на то, что Холлидей мог отменить эту норму после того, как Ог и Кира покинули компанию, но он этого не сделал. Та же политика найма оставалась в силе и сегодня. Но Саманта лишь закатила на меня глаза.

Теперь, спустя столько лет, я понял, что она все время была права. Я просто был слишком преданным фанатом Холлидея, чтобы поверить во что-то дурное о нём. Как изменились времена.

Я продолжал перелистывать оставшиеся страницы блокнота, ища что-нибудь полезное. Но ничто не привлекло моего внимания, пока я не дошел до последних нескольких страниц, где Кира описывала, как партия получила седьмой и последний осколок.

> *После того как партия соберет первые шесть осколков, они должны принести их в святилище Сирены, расположенное на самой высокой вершине Ксиксарианских гор в южной Хтонии. Когда все шесть осколков будут положены на алтарь, в руке Сирены появится седьмой*

осколок.

Я прервал праздник единения Высокой и Низкой Пятёрки, чтобы показать эту строчку Эйч, Сёто и АртЗмиде.

«Каждый дюйм этих гор был исследован во время конкурса», — сказал Сёто. «Если бы там было святилище Леукосии, кто-нибудь бы его обнаружил».

«Может быть, оно появляется только после того, как собраны первые шесть осколков?» предположила Ло.

АртЗмида все еще продолжала читать блокнот Киры через мое плечо.

«Что должно произойти, когда игроки перекомбинируют осколки?» — спросила она.

Ло подошла к блокноту и указала на абзац в середине последней страницы. Я прочитал его вслух:

«Когда семь осколков будут собраны, они сольются в Душу Сирены, мощный магический артефакт, способный вывести Леукосию из состояния покоя и вернуть ее к жизни». » Я поднял глаза от страницы. «Это все, что здесь написано».

Мы все еще обрабатывали всю эту новую информацию, когда Ло нанесла нам еще один удар.

«Хорошо», — сказала она. «Мы приберегли лучшее напоследок».

Она достала из своего инвентаря большой лист бумаги и развернула его. На нем карандашом была нарисована сложная карта подземелья. Она была испещрена аккуратными пометками и описаниями комнат, написанными очень мелким, очень знакомым шрифтом.

«Я нашла это в блокноте Киры», — сказала она. «Но это не почерк Киры».

— Это почерк Ога! — закричали АртЗмида и Эйч, опередив меня.

Ло согласно кивнула.

— Согласно этому тексту в нижней части карты, она ведет к тайнику мощного волшебного меча, известного как Истребитель придурков (Dorkslayer), который был «специально выкован на заре ОАЗИСА с явной целью уничтожить могущественного волшебника Анорака, если он когда-нибудь развратится своей силой и обратится ко злу». - Ло посмотрел на меня. — Это было вложено в обложку блокнота. Кто-то хотел убедиться, что я это увижу.

«Вот дерьмо», — выругалась Эйч. «Ты думаешь, Ог выковал особый меч, чтобы убить Анорака?»

Ло взволнованно кивнула. «Думаю, да!» — ответила она. «Может быть!»

— Истребитель придурков? — повторила Сёто. — Ог назвал свой супермеч, способный убить Анорака, «Истребитель придурков»?

— Так и есть, — сказала Ло. — И эта карта датирована здесь, внизу справа. 1 апреля 2022 года — всего за несколько месяцев до того, как Ог покинул компанию. Должно быть, он сделал меч до того, как уволился. — Она сложила карту пополам и перевернула ее так, чтобы можно было прочитать текст вверху. — Здесь говорится, что Доркслэйер был спрятан на хранение в кладе страшного дракона, который находится в глубокой подземной пещере на неизведанном острове в море Нилксор под названием Фархелл.

Она открыла в воздухе перед собой трехмерную карту сектора ОАЗИСА.

«Так получилось, что в ОАЗИС есть небольшая планета под названием Фархелл», — ответила Ло. «Ее координаты нацарапаны в углу карты Ога. Согласно колофону планеты, она относится к самым ранним дням симуляции, когда Кира и Ог еще работали в компании».

«Фархелл?» сказал Сёто. «Никогда о нем не слышал».

«Я тоже», — добавила Эйч.

«Потому что это неизведанная планета», — ответила Ло. «И находится она в Нулевой зоне».

Это повергло всех нас в смятение. «Нулевой зоной» все называли территорию за пределами двадцати семи основных секторов, составлявших ОАЗИС. Это было бесконечное, процедурно генерируемое виртуальное пространство, которое возникало только после того, как аватар влетал в него на своем корабле. Таким образом, Нулевая Зона постоянно расширяла свои размеры и географию на ходу, по мере того как аватары путешествовали все дальше и дальше в её пределы. Холлидей и Морроу специально спроектировали ОАЗИС таким образом, чтобы, если люди когда-нибудь исчерпают все сюрреалистическое пространство в начальных двадцати семи секторах, в симуляции всегда оставалось много свободного места в Нулевой Зоне. Бесконечное количество, если быть точным.

Я путешествовал в Нулевую Зону только один раз, просто чтобы иметь возможность сказать, что я там побывал. Когда мы были детьми, это был ритуал посвящения — отправиться на космическом корабле на край симуляции, а затем продолжать путешествие еще немного дальше, чтобы заставить ОАЗИС увеличиться в размерах специально для тебя.

Когда я впервые полетел на своем Х-винге к внешнему краю основных двадцати семи зон и отправился в Нулевую Зону, я

помню, как пролетел мимо плавающего на границе указателя, который гласил: ЗДЕСЬ, НА ПЕРИМЕТРЕ, ЗВЕЗД НЕТ…..

«Я думаю, Ог создал настоящего Истребителя придурков», — сказала Ло. «Здесь, внутри ОАЗИСА, когда он еще работал в компании. Возможно, на случай, если у них с Холлидеем когда-нибудь возникнут разногласия с их непобедимыми аватарами».

Меня пронзила волна восторга, за которой последовала глубокая печаль. Возможно, это и есть то оружие, которое нам нужно против Анорака. Но насколько ужасным должно было быть поведение Холлидея, чтобы Ог почувствовал, что ему нужно готовиться к битве против своего лучшего друга?

«Это действительно должно быть так», — сказал Сёто. «Вот почему Анорак перепрограммировал всех этих персонажей, чтобы они убивали аватаров высокого уровня и собирали их предметы! Он пытается найти меч раньше других».

«Я думала, что Анорак и Ог сделали свои аватары всемогущими», — ответила Эйч. «И неразрушимыми».

— Я тоже об этом читала, — откликнулась Ло. — Но на карте Ога написано, что Истребитель придурков — это «единственное оружие, которое может убить того, кого нельзя убить». Там также сказано, что персонаж Морроу, Великий и Могущественный Ог, — единственный аватар, который может им владеть, благодаря своему «благородному происхождению».

— Едрён батон, — воскликнул Сёто, закатывая глаза. Он повернулся ко мне. — Дальше мы будем искать крестражи».

«Отличная работа, Ло», — заметила АртЗмида, затем обратилась ко мне. «Нам нужен этот меч!»

«Я не думаю, что у нас сейчас есть время на побочные поиски, Арти», — заявила Эйч. «Нам нужно найти последние три осколка, сейчас, пока еще есть время!»

Л0энгрин внезапно опустилась перед нами на одно колено. Затем она обратилась к остальным членам своего клана, и все они сделали то же самое.

— Члены Высшей Пятёрки, — сказала она, слегка склонив голову. — Низкая Пятёрка в вашем распоряжении. Пожалуйста, позвольте нам отыскать для вас Истребитель придурков, пока вы завершаете свои поиски. Обещаю, мы не подведем.

Она подняла глаза на меня, и я увидел в них твердую решимость. Я взглянул на Эйч, Сёто и АртЗмиду, и все они одобрительно кивнули.

— Спасибо, Л0энгрин, — сказал я. — Высокая Пятерка с благодарностью принимает твое предложение.

Я протянул ей руку. Ло поднялась на ноги и пожала ее. Ее спутники тоже встали.

«Спасибо за помощь», — сказал я. «Если вы найдете меч…»

«Ты имеешь в виду, когда мы найдем меч», — сказала она.

«Простите меня», — ответил я. «Когда вы найдете меч, немедленно телепортируйтесь туда, где бы я ни находился. Я сообщу вам свое местоположение, чтобы вы могли меня отследить».

Ло кивнула. Затем она усмехнулась и резко превратилась в молодого Джеймса Спейдера.

Она отдала мне честь и сказала: «Ай-ай-ай, капитан».

Затем Ло щелкнула пальцами и телепортировалась, забрав с собой других членов Низкой Пятёрки.

«Вау», — сказала Эйч, повернувшись ко мне. «Эта цыпочка восхитительна».

«Да», — сказала АртЗмида, покачав головой. «Я не знаю, как тебе это удается, Си. У тебя дар заводить друзей, которые намного круче тебя».

— Скромность, мадам, — сказал я. — Это мой секрет. Это и мое чистое, тщательно выбритое лицо.

АртЗмида рассмеялась и закатила глаза. Затем она повернулась к Фейсалу.

«Как ты думаешь, этот меч действительно сработает?» — спросила она его.

«Кто знает?» — ответил он. «По словам наших инженеров, Анорак по-прежнему функционирует как любой другой персонаж, по крайней мере, в том, что касается системы. Теоретически, он должен подчиняться тем же правилам и рабочим параметрам, что и они. Это значит, что его можно убить, если его аватар получит достаточно физических повреждений».

«А что, если мы не сможем его убить?» спросил Сёто. «Мы просто отдадим ему осколки и будем надеяться, что он сдержит свое слово?»

Мысленный образ моего аватара, передающего Семь Осколков Анораку, на несколько секунд вызвал у меня тошноту. Но затем это натолкнуло меня на мысль.

Я опустил взгляд на последнюю страницу блокнота Киры и перечитал раздел, описывающий, как игроки в ее модуле должны были объединить Семь Осколков. К тому времени, как я закончил, в моей голове сформировался примерный план. Когда я поделился им с остальными, они, похоже, тоже решили, что есть шанс, что это сработает. Мы потратили еще несколько минут на проработку общих деталей с Фейсалом, чтобы он мог передать их нашим администраторам и команде безопасности GSS, готовящейся к попытке спасти Ога.

Как только мы закончили, АртЗмида вскочила на ноги и

приготовилась уходить. «Скажи Майлзу и его команде, что я выхожу из системы прямо сейчас, и что им лучше не уходить без меня».

«Да, мэм», — ответил Фейсал. «Но у нас уже есть три группы охраны на палубе, а также три отряда воздушных дронов-силовиков. Так что вам нет необходимости подвергать свою жизнь риску, мисс Кук».

«Огден Морроу однажды спас нам жизнь», — сказала она. «Я сделаю все возможное, чтобы отплатить ему за это». Она повернулась ко мне. «Оставайтесь на связи», — сказала она. «И удачи!»

Она еще раз улыбнулась мне, а затем повернулась, чтобы уйти. Когда она уходила, мне пришло в голову, что если случится худшее, то, возможно, я вижу ее в последний раз. Поэтому я протянул руку, чтобы коснуться плеча ее аватара, и когда она почувствовала это через тактильные датчики, она повернулась ко мне лицом. И как всегда, она выглядела прекрасно.

«Эй, на случай, если что-то случится, — сказал я, — я хотел сказать тебе, что мне жаль. За много разных вещей. Но в основном, мне жаль, что я не слушал тебя. Все это время ты была права, а я ошибался».

Она усмехнулась и приложила свою правую руку к моей щеке. В последний раз она делала это в реальном мире, во время нашей совместной недели у Ога в Орегоне. Ровно 1153 дня назад. Это была не настоящая рука, но я все еще чувствовал ее, и от этого у меня учащенно забилось сердце.

«Ты не перестаешь удивлять меня, Уоттс», — сказала она. «Для тебя еще есть надежда».

Она наклонилась и поцеловала меня в лоб. Затем она отступила на несколько шагов назад, чтобы убедиться, что мы все находимся вне зоны действия ее заклинания телепортации.

«Удачи, ребята».

«И тебе удачи, Арти», — ответил я. «Берегите себя, хорошо?»

АртЗмида кивнула всем нам в последний раз, затем телепортировалась, и ее аватар исчез в потоке сверкающей серебряной пыли. Затем я повернулся к Эйч и Сёто.

«Ребята, вы готовы зажигать?» спросил я.

Сто кивнул и сделал мне нервный жест большим пальцем вверх. Эйч хрустнула костяшками пальцев.

«Дави на газ», — сказала она.

Я проверил обратный отсчет ОНИ на своем интерфейсе. У меня оставалось всего два часа и двадцать восемь минут, прежде чем я достигну своего предела. У Эйч и Сёто было на десять минут меньше. Фейсал вот-вот достигнет двухчасовой отметки. А

нам оставалось собрать еще три осколка. Если последние три займут столько же времени, сколько и первые четыре, у нас будут проблемы.

«Пристегните ремни, ребята», — с улыбкой сказала Эйч. «Мы отправляемся в Загробный мир! И когда мы туда попадем, приготовьтесь идти по моему следу, хорошо?»

Мы кивнули, затем все снова помахали Фейсалу на прощание. Эйч повернулась ко мне и Сёто и положила руку каждому из нас на плечо. Затем, перед тем как она телепортировала всех нас в Загробный мир, мы услышали ее крик: «Вперед и с песней!».

0021

Когда мой аватар рематериализовался, мое зрение стабилизировалось, и я обнаружил, что стою посреди длинного бетонного туннеля длиной в пятьдесят ярдов, с изогнутым потолком, который образовывал полукруг с бетонным полом. Каждый дюйм потолка и большая часть пола были покрыты граффити — все они отдавали дань уважения Принсу Роджерсу Нельсону, нацарапанные здесь его поклонниками за последние три десятилетия. Здесь были фрагменты текстов его песен, пары инициалов внутри сердец, пронзенных стрелами, и тысячи посланий любви и преданности, все они были направлены в адрес артиста и его творчества. Такие фразы, как «Спасибо, Принс», «Мы любим тебя, Принс» и «Мы скучаем по тебе, Принс», повторялись снова и снова, разными цветами и разными почерками. Я также увидел несколько портретов Принса, нарисованных на стенах туннеля, а также даты его рождения и смерти (6-7-1958 и 4-21-2016) и тысячи и тысячи различных нарисованных от руки изображений его непроизносимого символа.

Я заставил себя перестать смотреть на все эти граффити и попытался сориентироваться. Позади меня один конец туннеля заканчивался ярким полукругом ослепительно-белого света. На противоположном конце туннеля находился полукруг ярко-зеленого леса, за черным забором из цепей высотой около десяти футов.

Стараясь не показать всю глубину своего невежества в отношении Принса и его музыки, я вывел его полную дискографию, фильмографию, биографию и хронологию его карьеры в разные полупрозрачные окна на моем HUDe, чтобы в любой момент обратиться к ним. Мой плагин распознавания изображений также постоянно предоставлял мне информацию о моем окружении, выбрасывая ее в маленькие окошки в воздухе вокруг меня, как будто я находился внутри эпизода Pop-Up Video[35].

Просматривая дискографию Принса, я заметил, что он выпустил альбом и фильм под названием Graffiti Bridge. Поэтому, пытаясь казаться, что я действительно что-то знаю об этом месте, я повернулся к Сёто и сказал: «Это знаменитый мост Граффити, который послужил вдохновением для одноименного альбома и фильма….».

«Нет, это не так, Си», — сказала Эйч, положив руку мне на плечо и поправляя меня. «Настоящий мост Граффити находился в

другом пригороде Миннеаполиса под названием Иден Прери. Он был снесен в 1991 году. Однако существует множество копий оригинального моста Граффити, разбросанных по всей планете. Но это не одна из них. Это воссоздание туннеля, расположенного вниз по дороге от дома Принса». Она огляделась вокруг, улыбаясь. «Я прихожу сюда каждый год на его день рождения. Это была моя последняя точка отправления. Это также одно из назначенных мест прибытия в Загробный мир».

Я собирался ответить, но Эйч уже бежала к зеленому концу туннеля.

«Пошли!» — крикнула она через плечо. «Сюда!»

Мы с Сёто помчались за ней.

Когда мы вышли из устья туннеля, я увидел, что на самом деле это водопропускная труба, проходящая под четырехполосным автомобильным мостом над сухим руслом реки. Над входом в туннель было выгравировано название BULL CREEK ROAD.

Мы последовали за Эйч, когда она резко свернула направо, на изношенную грунтовую дорожку, огибающую слева от нас черный забор из цепей, который, казалось, тянулся по всему периметру лесного участка за ним. К забору была привязана куча записок, фиолетовых цветов и фиолетовых лент. Казалось, их количество и плотность увеличивались по мере того, как мы бежали вдоль забора.

Я посмотрел вверх, затем повернул голову, чтобы осмотреть весь горизонт. Трудно было сказать, какое сейчас должно быть время суток. Небо было окрашено в дюжину различных оттенков фиолетового цвета и заполнено светящимися грозовыми облаками, которые быстро дрейфовали по нему.

В конце концов, деревья по ту сторону забора начали редеть, и за ними я увидел круглое белое здание, похожее на башню цвета слоновой кости, возвышающееся над раскинувшимся полем с зеленой травой. За белой башней находилось еще более крупное здание, тоже белое, которое выглядело так, словно было построено из кубических блоков полированного белого мрамора. Вокруг всего здания горели прожекторы, заливая его ярким, потусторонним светом.

Программа распознавания изображений, установленная на моем HUDe, сообщила мне, что мы приближаемся ко входу в Paisley Park, знаменитый дом и творческий комплекс Принса. Спустя мгновение мы, наконец, добрались до кованых железных ворот, покрытых пурпурным хромом.

Ничего не говоря, Эйч подошла к воротам и взялась правой рукой за один из прутьев. Когда она это сделала, сработала

первая игла, и наши уши наполнились церковной органной музыкой. Программа идентификации песен, установленная на моем HUDe, определила ее как начало песни под названием «Let's Go Crazy». Казалось, она исходила откуда-то высоко над нами, как будто само небо было одним гигантским динамиком. Секунду спустя мы услышали голос самого Пурпурного, доносившийся с неба, как голос Бога Всемогущего, когда Принс декламировал отрывок из вступительной части песни:

> Дети мои,
> Мы собрались здесь сегодня,
> чтобы преодолеть эту штуку под названием «жизнь»…
> Но я здесь, чтобы сказать вам,
> что есть ещё одна вещь —
> Загробный мир!

Как только он произнес «Загробный мир!», раздался оглушительный раскат грома, от которого у меня затряслись поджилки, а секундой позже по небу пронеслись разряды фиолетовых молний. Затем клубящиеся фиолетовые облака на мгновение расступились, открыв взору луну в форме вишни (с плодоножкой), сидящую высоко в поднебесье на востоке.

Я повернулся, чтобы посмотреть в противоположном направлении, и понял, что также вижу солнце, неподвижно висящее прямо над западным горизонтом. Мне стало интересно, почему Загробный мир был спроектирован именно таким образом — как раз перед тем, как я услышал объяснение самого автора, что это «мир бесконечного счастья, где всегда можно увидеть солнце, днем или ночью».

Пока звучала песня, перед нами начали открываться ворота Пейсли-парка. Как только они открылись до конца, Эйч повернулась ко мне.

«Хорошо», — сказала она. «Открытие ворот активирует все местные квесты, а поскольку мы связаны, они должны быть активированы и для вас. Так что давайте еще раз взглянем на этот четвертый осколок».

Я достал четвертый осколок из инвентаря и показал его. Символ любви Принса все еще был выгравирован на его поверхности, но пока мы смотрели, по обе стороны от него появились еще семь символов, а также заглавная буква V.

Сначала я подумал, что V — это римская цифра, обозначающая число пять и указывающая на Пятый осколок. Но затем, из-за его размера и расположения относительно других восьми символов, мне пришло в голову, что это также может быть аббревиатурой слова «versus».

Первые семь символов слева от буквы V выглядели как вариации знакомого символа любви Принца. Но восьмой и последний символ был совсем другим. Я его совсем не узнавал. Он выглядел как цифра 7, помещенная вне центра внутри круговой диаграммы орбитального электрона. Или, может быть, на циферблат старых аналоговых часов, где цифра 7 образует большую и маленькую стрелки часов примерно в 8:35.

Как только Эйч увидела, что на осколке появилась строка странных символов, ее улыбка исчезла, а глаза расширились.

«Это не квест, Си», — сказала она, глядя на меня. «Это гребаное самоубийственное задание!»

Через долю секунды после того, как Эйч произнесла «F-bomb», мы услышали громкий звук зуммера, а затем внезапно появилась большая пустая стеклянная банка, парящая в воздухе рядом с ней, с этикеткой, на которой было написано «Банка для клятв Спада».

Эйч нахмурилась, потом раздраженно вздохнула и опустила в банку одну золотую монету. Когда она это сделала, она исчезла. Я решил не спрашивать. Вместо этого я указал вниз на ряд символов на осколке.

— Эйч, — сказал я. — Ты знаешь, что означают эти символы?

Она кивнула и глубоко вздохнула.

— Я думаю, они имеют в виду, что для получения Пятого осколка мы должны сразиться с Семеркой, — ответила Эйч, указывая на семь символов любви слева. — Объединив усилия с «Изначальной Семеркой».

Мы с Сёто обменялись растерянными взглядами. Эйч продолжила:

— «Семь» — это команда из семи вариантов NPC воплощений Пурпурного. Каждый из них находится на разных этапах своей карьеры. Каждый из них обладает богоподобной силой.

— Ты уже сражался с кем-нибудь из них? — с невинным видом спросил Сёто.

«Конечно, нет!» ответила Эйч, явно обиженная вопросом. «Ты

навлечешь на себя серьезные неприятности, если нападешь на любое воплощение Его Королевского Величия в Загробном мире. Противостоять сразу семи — это самоубийство. Вы бы посетили гору Олимп или отправились в Асгард, чтобы подраться со всеми богами? Только простые туристы, не являющиеся фанатами, которые даже не пытаются сразиться с Семерыми, и каждый из этих туристов будет обнулен в награду за свою дерзость и высокомерие».

«Да», — ответил я. «Но это, вероятно, потому, что никто из них не был настоящим фанатом Принца. А ты — да. Ты знаешь все о нем и об этой планете. Давай, Эйч». Я указал вниз на символы на осколке. «Если нам придется сражаться с Семерыми, где мы их найдем?»

Эйч колебалась, прежде чем ответить. Затем она вздохнула и кивнула в сторону южного горизонта.

«В пустыне, в семи милях к югу от города, есть храм», — сказала она. «Храм Семи. В центре его двора находится арена, и если ты ступишь на нее, семь воплощений Принца созываются туда со всего Загробного мира, чтобы сразиться с тобой».

Эйч снова бросилась бежать через открытые ворота Пейсли-парка, снова жестом приказав нам следовать за ней.

«Зачем мы туда идем?» крикнул я вслед Эйч. «Я думал, ты сказала, что арена находится в пустыне за городом?»

«Мы пока не можем идти на арену», — ответила она. «Сначала мы должны собрать несколько видов оружия. И бонусы. Их много…»

«У меня и так много оружия в инвентаре», — сказал Сёто. «И у тебя тоже. Мы можем одолжить Парсифалю все, что ему нужно».

Эйч покачала головой.

«Обычное оружие не сработает против его Королевского злодейства», — сказала Эйч. «В любом из его семи воплощений. Только выкованное на месте звуковое, ударное и музыкальное оружие способно поразить Семерых и их помощников. Все они также вооружены смертоносным звуковым оружием, а некоторые из них — мощными артефактами, которые могут нанести достаточно урона, чтобы убить вашего аватара одной атакой. Вот почему нам нужно вооружиться, прежде чем мы попытаемся встретиться с ними, хорошо? И боже, как же я люблю терять драгоценные секунды, потому что вы все не доверяете мне в том, что я знаю, что делаю!».

— Мы доверяем тебе, Эйч! — ответил я. — Веди.

Она повела нас дальше, к главному входу в Пейсли Парк. Как только мы подошли к нему, Эйч открыла одну из стеклянных входных дверей и махнула нам рукой. Мы услышали, как изнутри

доносится начало веселой песни «Paisley Park».

«Сначала нам нужно войти сюда», — сказала она. «Под «мы» я подразумеваю тебя, Си. Это твой квест, который ты должен завершить. Но я проведу тебя через него, шаг за шагом. ХОРОШО?»

«Хорошо», — сказал я, неохотно заглядывая внутрь.

Через долю секунды я почувствовал, как нога Эйч угодила прямо в спину моего аватара, толкнув меня вперед, через дверной проем в Пейсли Парк.

* * *

Как только мы вошли в фойе, Эйч начала руководить, подталкивать и тащить меня вперед, через лабиринтообразный интерьер здания. Сёто следовал за нами по пятам, пока мы бежали вверх и вниз по мраморным коридорам Пейсли Парка и через его богато украшенные деревянные двери, многие из которых были помечены либо луной, либо звездой.

Эйч вела меня из одной обитой пурпурным бархатом комнаты в другую, время от времени останавливаясь, чтобы сказать мне, что нужно прикоснуться к определенному предмету (или нижнему белью), чтобы получить доступ к секретному проходу, который приведет нас в еще одну обитую пурпурным бархатом комнату. Следуя ее инструкциям, я смог собрать пять спрятанных частей энергетического элемента в форме Символа любви, который, по словам Эйч, нужен для ремонта космического корабля, припаркованного на крыше. К счастью, она уже точно знала, где и как достать каждую из пяти частей.

Пока мы перебегали из Комнаты свечей в Музыкальный клуб, из Будуара в Виртуальную кинозал, в каждой комнате непрерывно звучала песня под названием «Interactive». Эйч объяснила, что эта песня была написана Принсом исключительно для видеоигры, напоминавшей Myst, которую он выпустил под тем же названием. В игре игроки должны были собрать пять частей символа Принса, спрятанных по всему Пейсли Парку, и эта песня была воссозданием этого квеста.

После того как мы собрали первые четыре предмета, Эйч повела нас с Сёто по другому, покрытому коврами коридору, в большую открытую комнату, заполненную музейными экспонатами. Десятки нарядов и инструментов Принса были выставлены в стеклянных витринах. Эйч поспешно прошла мимо них к противоположному концу комнаты, не останавливаясь, чтобы посмотреть на что-нибудь. Сёто и я сделали то же самое,

следуя за ней след в след, чтобы быть уверенными, что мы ступаем только там, где ступает она.

Когда она дошла до двери в другом конце комнаты, она распахнула ее, но тут я увидел, как что-то привлекло ее внимание. В дальнем углу комнаты, окруженный бархатными канатами, стоял фиолетовый мотоцикл. Я коснулся значка на своем HUD, чтобы увеличить изображение на плакате, прикрепленном на стене позади него, который идентифицировал мотоцикл как Hondamatic 1981 года, на котором ездил Принс в фильме «Пурпурный дождь».

«Ждите здесь!» крикнула Эйч через плечо, пробегая через комнату и перепрыгивая через бархатные веревочные ограждения. Я думал, что она собирается запрыгнуть на мотоцикл и украсть его, но вместо этого она достала из своих запасов огромный зазубренный нож Рэмбо и разрезала шины мотоцикла, а затем проделала большую дыру в бензобаке. Когда она присоединилась к нам у выхода, я увидел, что в ее глазах блеснули слезы, но она успела вытереть их рукой.

«Мне пришлось обездвижить Hondamatic сейчас, чтобы позже, когда мы встретимся с Purple Rain Prince на арене, он не смог на нем ехать. И это может спасти нашу задницу, потому что он не сможет использовать его, чтобы сбить Морриса. Этот мотоцикл — его ахиллесова пята!»

«Какой Моррис?» спросили мы с Сёто, догоняя ее.

Эйч пробурчала что-то в ответ, но она была слишком далеко и двигалась слишком быстро, чтобы мы могли что-то разобрать. Она вывела нас из музея и повела по другому коридору к еще одной двери. Когда она открыла ее, с другой стороны оказалась винтовая лестница, подвешенная в бесконечной звездной пустоте. Она штопором уходила вниз, сквозь поле звезд, галактик и туманностей. Мы последовали за Эйчем вверх по этой длинной винтовой лестнице, пока не подошли к двери с надписью STUDIO. Внутри мы прошли через большую обшитую деревянными панелями комнату управления, заполненную гигантскими микшерными пультами и записывающим оборудованием, а затем вошли в главную студию звукозаписи. Эйч обошла пианино, затем подбежала к висящей на стене красной картине с изображением двух женщин, которую отодвинула в сторону, чтобы открыть спрятанный за ней сейф. Она ввела комбинацию по памяти и открыла его. Внутри находилась пятая и последняя часть энергетической ячейки Символа любви.

Как только все пять частей были собраны, энергоячейка начала светиться.

Эйч снова повела нас вверх по сюрреалистической винтовой

лестнице, до самого верха, в большую куполообразную комнату. Как она и обещала, в центре комнаты стоял большой фиолетовый космический корабль. Он напоминал гигантский наперсток с полудюжиной капсулообразных резервуаров, прикрепленных снаружи. Эйч нажала кнопку на внешней стороне корабля, и в его идеально гладком корпусе открылся люк. Мы втроем втиснулись в крошечную кабину корабля, отделанную пурпурным бархатом, и Эйч указала на углубление в форме Символа любви на панели управления перед нами. Я поместил в него энергоэлемент Символа Любви. Панель управления засветилась, и мы услышали, как прямо под нашими ногами заработал двигатель. В тот же момент куполообразный потолок над нами разделился, как дольки апельсина, и втянулся, открывая звездное ночное небо, заполненное клубящимися фиолетовыми облаками.

Эйч показала мне большой палец вверх, затем взяла в руки покрытый мятым бархатом штурвал корабля и подняла нас в небо. Она несколько раз пролетела над Пейсли-парком, а затем повернула корабль на восток, к виднеющемуся на горизонте Миннеаполису.

Эйч вывела на навигационный дисплей корабля карту Загробного мира. Планета не была шаром, но вращалась как шар, словно кулон в виде символа любви, подвешенный на невидимой цепочке в виртуальном пространстве. Большая часть поверхности была покрыта сюрреалистичной, уменьшенной версией Миннеаполиса, штат Миннесота, середины 80-х годов, но на ней были улицы и места из Лос-Анджелеса, Парижа и некоторых других мест, разбросанных повсюду. Карта делила город на различные районы, такие как Большой город, Эротический город, Кристальный город, Битаун и Аптаун. Эйч доставила нас прямо в сердце Даунтауна и посадил корабль посреди оживленного перекрестка, прямо напротив отеля «Хантингтон».

Эйч открыла внешний люк корабля. Но прежде чем мы вышли, она вынула из подставки энергоячейку Символа любви и спрятала ее в инвентаре, в результате чего весь корабль потемнел и отключился.

На улице было полно NPC-пешеходов и автомобилистов, многие из них ругались и сигналили нам за то, что мы бросили наш фиолетовый НЛО посреди оживленного перекрестка. Эйч проигнорировал их и направилась к большому, похожему на крепость черному зданию на противоположном конце улицы. На изогнутой вывеске над входом большими заглавными буквами было написано FIRST AVENUE.

Эйч указала вниз по улице, на боковой вход, который вел в то же здание. Над дверью был небольшой навес с надписью 7TH ST.

ENTRY. Она сказала, чтобы мы ждали ее там, а затем помчалась прямо к главному входу в клуб, как Ланселот, штурмующий замок в одиночку.[36]

Когда она вошла внутрь, я включил ее POV-видео на своем HUDe, давая мне возможность взглянуть на интерьер. Эйч проталкивалась через танцпол, заполненный сотнями NPC всех рас, вероисповеданий и социальных классов. Подростки и взрослые, стоящие плечом к плечу, все танцевали в свое удовольствие. Затем произошел какой-то резкий всплеск перемещений, во время которого я почти ничего не мог разглядеть. Я услышал звук, похожий на несколько коротких выстрелов из плазменной винтовки. Через несколько секунд появилась Эйч с полностью белой гитарой с золотыми ручками и клавишами настройки, на корпусе которой, прямо над золотыми звукоснимателями, был нарисован золотой Символ Любви. Это был один из самых красивых музыкальных инструментов, которые я когда-либо видел.

«Ка-чинг!» сказала Эйч, триумфально держа его над головой, прежде чем добавить его в инвентарь своего аватара. «Он стреляет звуковыми взрывами, почти такими же мощными, как Пурпурный спецудар! Теперь нам нужно еще несколько вещей, и мы будем готовы отправиться на арену». Она снова бросилась бежать, жестом указывая нам следовать за ней. «Идемте! У нас прослушивание».

* * *

Эйч повела нас по ярко освещенному неоновым светом туннелю Седьмой улицы. Через несколько кварталов она повернула налево на Хеннепин-авеню. Мы прошли по ней несколько кварталов, затем она продолжила зигзагообразный путь на восток, ведя нас по лабиринту пронумерованных улиц и темных переулков, заполненных битыми бутылками, разбитыми пожарными лестницами и таким количеством случайно сгенерированных горящих бочек, что Донки Конг позавидовал бы.

Эйч очень точно указывала каждый поворот, как будто вводила комбинацию к сейфу. Она привела нас прямо на Пятую Саут-стрит, налево на Вторую Саут-авеню, направо на Четвертую Саут-стрит, налево на Третью Саут-авеню, а затем направо на Третью Саут-стрит.

Пока мы плутали в этом лабиринте, я заглянул на боковую улицу и наконец заметил то, что узнал — возможно, потому, что это не было напрямую связано с Принсом. В переулке висели

персонажи и декорации из Break Street и Ghetto Blaster, двух (очень) старых хип-хоп видеоигр, в которые я играл в детстве, используя эмулятор Commodore 64 на моем старом ноутбуке. Кто-то преобразовал их в фотореалистичные мини-квесты, а затем закрепил их здесь, в задворках Загробного мира. Когда я спросил Эйч, что они здесь делают, она улыбнулась и пожала плечами.

«Никто не знает», — сказала она. «Они — маленькое странное пасхальное яйцо, оставленное одним из первоначальных дизайнеров этой планеты».

«Как вы думаете, Кира могла быть ответственной за это?» спросил я.

Она пожала плечами. «Кто знает?»

Эйч резко повернула направо, ведя нас в другой переулок. Но этот переулок показался мне немного более темным и зловещим, чем другие, и Эйч, должно быть, тоже так подумала. Потому что я увидел, как она достала тепловой детонатор и активировала его.

Эйч подняла руку, чтобы мы остановились. Затем она указала на стаю отъявленных бандитов NPC, которые выходили из тени впереди нас. Все они носили большие золотые распятия на шее. Таблички с именами NPC, висящие над их головами на моем HUD, сообщили мне, что их было десять, и что их банда была известна как «Ученики». У каждого из них был пулемет, и, не говоря ни слова, они открыли по нам огонь. Мы с Сёто укрылись за горящими бочками, а Эйч осталась на открытом месте, позволяя их пулям рикошетить от ее щита. Затем она небрежно бросила в их сторону свой тепловой детонатор. Раздалась яркая вспышка света, и все десять Учеников были сожжены одним взрывом.

Затем Эйч продолжила идти, размахивая руками перед лицом, чтобы очистить воздух от пыли Учеников.

Когда мы вышли из другого конца переулка, Эйч ускорила шаг, и мы с Сёто сделали то же самое, чтобы не отстать от нее, продолжая двигаться, огибая и пробираясь сквозь толпу и сюрреалистический пейзаж вокруг нас, который казался живой мешаниной из всех различных обложек альбомов и музыкальных клипов Принса. Улицы были усеяны музыкальными заведениями всех типов и размеров.

Как слишком много знающий гид, Эйч объяснила, что каждое из мест, которые мы увидели в Загробном мире, было копией реального клуба, концертного зала или стадиона, где когда-то выступал Принс, и что вы можете зайти в любое из них, сесть в аудиторию, состоящую из соответствующих эпохе NPC, и посмотреть воссоздание концерта или концертов, на которых когда-то выступал Принс — подробные, захватывающие

симуляции, экстраполированные из старых фотографий и архивных видео- и аудиозаписей.

По словам Эйча, лучше всего посмотреть выступление Принса во время Суперкубка XLI в Майами во время ливня, а также его полуночное шоу в канун Нового года в 1998 году, когда все наконец-то смогли повеселиться так, будто на дворе 1999 год.

Мы также прошли мимо копии Китайского театра Манна, где, как объяснила Эйч, 24 июля 1984 года состоялась премьера фильма «Пурпурный дождь», которая постоянно повторялась, снова и снова, в непрерывном цикле. Мы увидели, как Пи-Ви Герман подъехал на миниатюрном хот-роде всего на несколько машин раньше самого Принса, прибывшего на фиолетовом лимузине, одетого в сверкающий фиолетовый смокинг, торжественно держащего обеими руками одну-единственную фиолетовую розу, пока его телохранитель — огромный седобородый джентльмен с белокурой шевелюрой и в полосатом жилете с рисунком зебры — расчищал великому человеку путь на красную дорожку.

В нескольких шагах от Манна мы прошли мимо копии павильона Дороти Чандлер, где Эйч рассказала нам, что сейчас всегда 25 марта 1985 года и проходит пятьдесят седьмая церемония вручения наград Академии, на случай, если кто-нибудь из посетителей захочет посмотреть, как Принс поднимается на сцену (с Венди на одной руке и Лизой на другой), чтобы получить свою статуэтку «Оскар» из рук Майкла Дугласа и Кэтлин Тернер.

Дальше по улице мы прошли мимо ночного клуба с неоновой вывеской SUGAR WALLS. NPC Шина Истон расхаживала вверх и вниз по улице перед входом, и когда мы заметили ее, это вызвало еще одно срабатывание иглы, на этот раз для песни Принса «U Got the Look». Мы с Эйч остановились, чтобы посмотреть на нее, пока она проплывала мимо, притопывая и подпевая в такт своему хит-синглу 1987 года.

«Знаете, — сказал Сёто, — совершенно очевидно, что Принс плагиатил старую рекламу джинсов Jordache, когда писал эту песню».

Он рассмеялся и начал смешивать песню и джинсовый джингл, используя набор голографических пластинок, которые он достал из своих запасов. «You've got the look!» — пел он. «У тебя есть образ. Jordache look!»

Эйч ничего не ответила. Она просто молча отступила от него на несколько шагов, потянув меня за собой. Через долю секунды с неба спустился большой, толстый фиолетовый заряд электричества и ударил Сёто прямо в макушку, повалив его

плашмя на мостовую. Заряд также нанес достаточно хитов, чтобы почти убить его аватара — я видел, как индикатор его здоровья начал мигать красным цветом в течение нескольких секунд, пока он не смог наложить на себя несколько исцеляющих заклинаний.

Эйч подошел и помог ему подняться с земли.

«Я предупреждала тебя, не так ли?» — сказала она. «Я говорила тебе не хулить здесь Пурпурного? Но послушал ли ты меня?»

Сёто покачал головой, но ничего не сказал. Через несколько секунд я понял, что он не может говорить. Боги Загробного мира, очевидно, заглушили его аватар в наказание за богохульство, в дополнение к молнии. Мне стало жаль его. Когда на тебе гарнитура ONI, получить удар молнии — это не шутка, это почти так же плохо, как получить удар электрошокером.

«Помнишь, как ты меня огорчил, когда узнал, что я не люблю смотреть страшные фильмы?» сказала Эйч, указывая на нас обвиняющим жестом. «Ну, знаешь что? Теперь ботинок на другой ноге! Так что слушайте, придурки, и слушайте хорошо. Не шутите над Артистом. Вообще-то, просто перестаньте говорить и не делайте ничего, что я вам не скажу. Просто держите свой рот на замке и следуйте за мной по пятам. Понял, Ларри?» Она смотрела на Сёто, пока он не кивнул. Затем она повернулась ко мне. «А ты, Кудряшка[37]?»

«Да, Мо», — сказал я, отступая с ее пути. «Мы услышали тебя. Веди, о мудрый Один….».

Эйч грубо отпихнула меня, затем повернулась и пошла дальше. Мы завернули за угол, на Хеннепин-авеню, и миновали небольшую одноэтажную школу. Она привлекла мое внимание, потому что выглядела невероятно неуместной посреди многолюдной улицы Миннеаполиса. Через одно из открытых окон школьного здания я мог видеть и слышать, как Принс танцует с целым классом маппетов, поющих о том, что на завтрак у них морская звезда и кофе. Один из детей-маппетов, поющих вместе с Принсом, был очень похож на него.

Я подумывал спросить Эйч, не является ли один из семи принцев, с которыми нам придется столкнуться, «Маппет-принсем», но потом передумал. Похоже, она все еще была не в настроении шутить. Ее лицо было стоически сосредоточенным, пока она вела нас по сюрреалистическому городскому ландшафту Загробного мира, а ее глаза постоянно сканировали местность вокруг нас, ища что-нибудь, что могло бы нас замедлить.

Мы прошли мимо Готэмского художественного музея, в котором я узнала декорации из фильма Тима Бертона «Бэтмен» 1990 года, фильма, для которого Принс написал саундтрек — еще

один из немногих скудных кусочков знаний о Принсе, которые мне не нужно было получать от моего HUD.

Мы завернули за угол, на Вашингтон-авеню, которая вела нас вдоль границы Даунтауна и Эротического города. Прямо напротив него, сверкая, как Золотые ворота, находился ночной клуб с входом в форме вульвы. Пульсирующая розовая неоновая вывеска над ним гласила A LOVE BIZARRE. Сёто сделал несколько шагов в сторону клуба, словно загипнотизированный, но Эйч оттащила его назад, покачав головой.

«Ты женатый человек, Сёто», — сказала Эйч. «И у нас точно нет времени идти туда прямо сейчас…».

«Я все равно не хотел!» ответил Сёто, показывая, что он больше не отключен.

Эйч повернула голову на 180 градусов, чтобы посмотреть на NPC Шейлу Е в облегающем голубом платье, которая только что вышла из клуба. Она подошла к границе Эротического города и пригласила нас пересечь ее и присоединиться к ней на другой стороне.

Эйч на секунду задумалась. Затем она отмахнулась от него и продолжила путь. Мы последовали за ней по улице, пробираясь сквозь встречную толпу NPC в красочных костюмах. Один из них заставил меня дважды взглянуть на него — молодая чернокожая женщина, которая была невероятно похожа на Эйч, когда я впервые встретил ее. Когда я указал ей на NPC-двойника Эйч, она улыбнулась и кивнула.

«Это Бони Бойер», — сказала она. «Она играла на клавишных у Принса и Шейлы И. И она была очень крутой. Она дала мне надежду. Если девушка, похожая на нее, могла выступать с Принсом, я подумала, что у меня еще есть шанс».

«И взгляни на себя сейчас», — сказал я.

«Бегу за своей жизнью внутри компьютерной симуляции, к которой я добровольно подключила свой мозг?» — сказала она.

«Нет, дура!» сказал я. «Я имел в виду, что теперь ты тоже стала вдохновением».

Она улыбнулась мне своей чеширской улыбкой. «Я знаю, что ты имел в виду, Си», — сказала она. «Спасибо».

На мгновение она замолчала. Затем она перестала идти и повернулась ко мне лицом.

«То, что ты пережил на Халсидонии… теперь я понимаю», — сказала она. Она показала на окружающее нас место. «Пластинки и видеокассеты Принса я унаследовала от отца, когда он переехал, это были единственные вещи, которые он оставил после себя. Кроме меня, наверное». Она пожала плечами. «Когда я росла, зная, что он был таким большим поклонником Принса, мне

всегда хотелось, чтобы он остался. Я думала, что он, вероятно, был бы не против моей ориентации. Или, по крайней мере, принял бы ее лучше, чем моя мать».

Я согласно кивнул, но ничего не сказал. Сёто тоже.

Примерно через год после того, как мы выиграли конкурс Холлидея, я спросил Эйч, не думала ли она о том, чтобы попытаться восстановить контакт со своей матерью. Эйч рассказала мне, что ее мать, Мари, уже искала ее, как только узнала, что ее отчужденная дочь-лесбиянка стала одним из самых богатых и знаменитых людей в мире. Видимо, это побудило Мари резко изменить свой гомофобный настрой, и вскоре она появилась на пороге дома Эйч.

Эйч не позволила матери войти в дом. Вместо этого она достала и прижала большой палец к телефону Мари и перевела ей миллион долларов.

Затем, прежде чем Мари успела поблагодарить ее, Эйч повторила слова которые услышала от нее.

«Твой выбор заставил меня стыдиться тебя», — сказала ей Эйч. «А теперь оставь меня. Я больше никогда не хочу тебя видеть».

Затем она захлопнула дверь перед лицом матери и сказала охранникам, чтобы они больше никогда не пускали ее на территорию.

«Знаешь, что действительно отстойно, Си?» спросила меня Эйч, когда мы продолжали идти по Вашингтон-авеню.

«Нет, Эйч», — ответил я. «Что действительно отстойно?»

— Позже в жизни, после того как он стал Свидетелем Иеговы, Принс стал выступать против геев, — сказала она. — Он считал, что Бог не одобряет гомосексуализм, поэтому он тоже не может. Ты можешь в это поверить, Си? — Она покачала головой. — На протяжении десятилетий он был иконой и образцом для подражания для поколений сексуально запутавшихся детей и взрослых. Он говорил за нас, через свои тексты: «Я не женщина, я не мужчина. Я — то, что вам никогда не понять».

Она начала задыхаться, и ей пришлось сделать паузу на несколько секунд, чтобы собраться с мыслями.

— Затем, в один прекрасный день, — продолжала она, — Принц вдруг передумал и сказал: «Нет, нет. Я все время был неправ. Ты действительно должна ненавидеть себя за то, что ты лесбиянка, потому что Бог говорит, что это грех для тебя быть такой, какой Он тебя создал».

Она покачала головой.

— Это глупо. Почему меня должно волновать, что какая-то старая рок-звезда занимается религией?

«Это имеет абсолютно логичное объяснение, Эйч», — сказал я через мгновение. «Сначала твоя мама отвергла тебя. А потом Принс — который был для тебя как отец — тоже отверг тебя».

Она кивнула. Затем она улыбнулась. «Да, но ты не отвергал меня. Даже несмотря на то, что я все эти годы подкалывала тебя».

Я улыбнулся ей в ответ. «Конечно, нет», — ответил я. «Я чертовски люблю тебя. Ты мой лучший друг. Ты часть моей единственной семьи, а это единственное, что имеет значение. Верно?»

Она снова улыбнулась и кивнула, и уже собиралась ответить, как вдруг остановилась на тротуаре.

«Быстрее!» — сказала она, указывая на какой-то магазин одежды на углу улицы прямо перед нами. «Нам нужно зайти туда! Быстрее!»

На вывеске над входом было написано MR. MCGEE'S FIVE-AND-DIME. Я подбежал и попытался открыть входную дверь, но она не поддавалась.

— Нет, не туда! — крикнула Эйч. — Вокруг!

Мы с Сёто последовали за ней, и это вызвало еще одно срабатывание иглы — «Raspberry Beret». Когда мы подошли к задней части магазина, Эйч держала открытой заднюю дверь с надписью «Выход» на внутренней стороне.

— Вы можете войти только через дверь Out, — объяснила она, махнув нам рукой.

Я устало вздохнул. Затем я проверил обратный отсчет времени использования ONI. Теперь у меня оставался всего один час и сорок четыре минуты.

— Это все абсолютно необходимо, Эйч? — спросил я.

— Да! — ответила Эйч, проталкивая меня в дверь. — А теперь пошли быстрее!

0022

Эйч провела меня через сложный процесс получения малинового берета. (Сначала я должен был попросить владельца, мистера МакГи, о работе. Затем Эйч велела мне стоять за прилавком и делать «практически ничего», пока мистер МакГи не сказал мне несколько раз, что ему не нравится мой вид, потому что я «слишком медлителен». Казалось, что это длилось целую вечность).

Как только мы вышли из магазина, Эйч заставила меня надеть малиновый берет на голову моего аватара.

«Чувак, если я узнаю, что ты сейчас надо мной издеваешься, ты за это заплатишь», — сказал я.

«Это ценные, с таким трудом добытые знания, которыми я делюсь с твоей неблагодарной задницей!» — ответила она, наклонив мой берет на щегольской скос, а затем удовлетворенно кивнула.

Пройдя несколько кварталов по Вашингтон-авеню, мы заметили впереди красивый Chevrolet Corvette 1958 года, сверкающий под яркими уличными фонарями. По какой-то причине машина была припаркована боком: передняя часть выпирала в сторону движения, а задние колеса упирались в бордюр, а не параллельно ему, как у всех остальных машин на улице. Это был красно-белый кабриолет, верх был опущен, а в замке зажигания висела связка ключей.

— Ты ведешь машину, Си, — сказала Эйч. — «Маленький красный корвет» не заведется, если только на тебе нет малинового берета.

Я прыгнул за руль. Эйч взяла дробовик, попросив Сёто запрыгнуть на заднее сиденье. Двигатель «Корвета» взревел, и я отъехал от обочины и выехал на дорогу. Почти все остальные машины на дороге были либо спортивными автомобилями, либо лимузинами.

— Езжай по этой автостраде, — сказала Эйч, указывая вперед. — Затем на западное шоссе I-394. Следуй по ней до самого выезда из города. Езжай так быстро, как только сможешь.

Я сделал, как она велела, выехал на трассу, а затем нажал на газ, разогнав двигатель до сотни миль в час. Когда мы мчались на запад, Эйч включил радио в машине, и оно начало играть «Little Red Corvette». Когда песня заканчивалась, она начиналась снова — видимо, это была единственная песня, которую радио могло поймать. После нескольких повторений мы все начали подпевать припеву, пока Эйч вдруг с отвращением не выключила радио.

— Подождите секунду, — сказала она, поворачиваясь на своем месте, чтобы обратиться к Сёто. — Мои уши обманывают меня, или ты просто пел «Living correct»?

Сёто кивнул.

«Да, и что?» — сказал он. «Это ведь текст песни, не так ли?».

— Нет, — ответила она. — Нет, это не те слова, Сёто. Песня называется «Little Red Corvette». И так было всегда.

Сёто нахмурил брови.

— Серьезно? — сказал он. Затем он пожал плечами. — Вау. Это действительно меняет весь смысл песни для меня.

— Сёто? — спросила Эйч. — Дружище? Ты случайно не заметил, что мы сейчас сидим в маленьком красном «корвете»? И что ни одна другая песня не играет по его радио?

— Послушай еще раз, — сказал Сёто. — «Living correct» тоже подходит. Я тебе говорю!

Эйч выжидающе посмотрел на небо.

«Не могу поверить, что это дерьмо не вызвало молнию, но ладно», — пробормотала она.

Эйч продолжала давать мне указания по вождению, пока мы не добрались до района Семь углов, расположенного возле освещенного неоновым светом перекрестка трех улиц — Вашингтонской, Кедровой и Девятнадцатой авеню, все из которых были вымощены красным кирпичом вместо асфальта.

Несмотря на название, я насчитал всего четыре угла. На каждом из них располагался свой музыкальный клуб, каждый со своей гигантской стилизованной неоновой вывеской с названием заведения. На одном углу находился клуб под названием Clinton's House. Прямо через дорогу находилось заведение с голубой неоновой вывеской MELODY COOL, расположенное в сером каменном здании с витражными окнами, что делало его похожим скорее на церковь, чем на танцевальный клуб. Через дорогу от него, на другом углу, находился клуб Glam Slam, вход в который был украшен гигантским неоновым символом Марса.

Когда мы подъехали к другому маленькому клубу с большой неоновой вывеской — этот назывался Baby Doe Bar — Эйч велела мне остановиться. Я припарковал машину, и мы все выскочили.

«Ладно, вот в чем дело», — сказала Эйч. «Аватары могут приходить сюда и прослушиваться в любой из местных групп, играющих в одном из этих клубов. Если мы пройдем и они позволят нам присоединиться к их группе, они будут сражаться рядом с нами позже, когда нам придется выйти на арену. Понятно?»

Сёто указал на листовку, прикрепленную к ближайшему столбу, с объявлением об открытом прослушивании группы под

названием Dez Dickerson and the Modernaires. На листовке был изображен солист группы (Дез, как я предполагал) в бандане с японским флагом.

— Как насчет этих парней? — спросил Сёто. — Они выглядят очень злыми.

Эйч закатила глаза.

«О, это фантастическая идея, Сёто», — ответила она. «Кто может лучше подготовиться к звуковой битве против величайшего музыканта в истории, чем Dez Dickerson и Modernaires! Это заставит Принса дрожать на своих шестидюймовых каблуках!» Эйч указал вниз по улице. «А еще лучше, почему бы нам просто не пройтись по этой улице несколько кварталов и не попасть на прослушивание в Apollonia 6!»

«ХОРОШО!» весело ответил Сёто. «Если у них будет шесть членов, а мы трое объединимся с ними, то всего нас будет девять! Нас будет больше, чем Семь Принсев!»

Я открыл в окне браузера обложку альбома Apollonia 6 и повернул ее к Сёто. На ней были изображены три молодые женщины в нижнем белье, окруженные туманом, позирующие перед кучей обелисков. У одной из них был большой плюшевый медведь, обвитый вокруг ее ноги, обтянутой чулком в сеточку.

— Я думаю, что в «Apollonia 6» всего три члена, — заметил я. — Если не считать плюшевого мишку.

Мы оба повернулись к Эйч за подтверждением, но она уже шла прочь от нас, качая головой на наше невежество. Мы с Сёто побежали за ней.

И тут мы столкнулись с ней. Эйч внезапно остановилась прямо перед нами, сделав всего несколько шагов. И как только мы оправились от столкновения с ней, мы увидели причину. Черный, закованный в броню аватар Нолана Сорренто стоял прямо перед нами, преграждая нам путь.

Человек, который убил мою тетю и кучу моих соседей, пытаясь убить меня. Вернулся на свободу. Свободный, как птица.

«Бу!» — крикнул он, заставив всех нас троих вздрогнуть. Это, в свою очередь, заставило его гоготать от восторга. Он выглядел чрезвычайно счастливым, увидев нас, и это меня крайне обеспокоило.

— Вау! — сказал Сорренто, как только он восстановил свое самообладание. — Посмотрите на себя, ребята! Команда «А» снова в действии. Как в старые добрые времена…

Он угрожающе шагнул к нам, но мы все оставались на месте.

«Неужели вам, детишки, никогда не надоест копаться в обломках ностальгии прошлого поколения?» Он широко раскинул руки. «Я имею в виду, посмотрите вокруг. Весь ОАЗИС похож на

одно гигантское кладбище, на котором обитают призраки ушедшей эпохи — мертвые иконы поп-культуры. Святилище сумасшедшего старика с кучей бессмысленного дерьма».

«Почему ты здесь, Сорренто?» спросил я. «Мы сейчас немного заняты».

«Анорак послал меня проведать тебя», — ответил он. «Ты сжигаешь ужасно много времени на этой планете. А твоя подруга Арт3мида, похоже, бросила тебя». Он улыбнулся. «Я подозревал, что это может случиться. В конце концов, если вы трое потерпите неудачу, вы умрете, и тогда она сможет контролировать вашу компанию…»

Я изо всех сил старался вести себя так, словно он и впрямь задел меня за живое. Если они с Анораком поверили, что Саманта нас кинула, их не должно было волновать, что она замышляет на самом деле.

— В любом случае, — сказал Сорренто. — Анорак сейчас занят, поэтому он послал меня напомнить тебе, что за каждым твоим шагом следят. Время на исходе. И твой срок не подлежит обсуждению. — Он улыбнулся, а затем добавил: «Так что не упустите приз или встретите свою гибель».

И с этими словами Сорренто телепортировался прочь, а его аватар исчез.

Мы все на мгновение уставились на то место, где он только что был. Затем, не говоря ни слова, мы продолжили движение.

Когда Эйч повела нас к следующему перекрестку, мы прошли мимо копии Moulin Rouge, которая находилась прямо рядом с заведением под названием Ambulance Bar. Впереди нас, вперемешку с музыкальными заведениями, я также заметил зал игровых автоматов под названием «Монетный замок». Из того немногого, что я мог видеть через его передние окна, он был заполнен только фиолетовыми автоматами для пинбола и автоматами для видеоигр. Я надеялся, что Эйч направится туда, но она пробежала прямо мимо входа в «Монетный замок» и продолжала бежать, пока мы не достигли большого ночного клуба, расположенного на следующем углу. Над входом в него висела неоновая вывеска, на которой огненно-оранжевыми буквами было написано слово PANDEMONIUM. Сверху были установлены большие часы, прямо над которыми крупными буквами было написано THE TIME. Это показалось мне странным, как если бы над календарем напечатали ДАТУ.

Эйч подвела нас к парадному входу в клуб. Его охранял тот же бородатый джентльмен шести футов ростом, белокурый мускулистый блондин в зебровой жилетке, которого мы видели раньше, охраняя «Пурпурный дождь» Принса в Китайском театре

Манна. Он встал перед дверью, чтобы преградить нам путь, а затем сложил свои огромные руки на груди.

— Как дела, Большой Цыпленок? — спросила Эйч, обращаясь к NPC как к старому другу.

Большой Цыпа сдвинул свои солнцезащитные очки вниз по длине носа и бросил на Эйча злобный взгляд.

— Какой пароль? — спросил он удивительно добрым голосом.

Эйч зажала свое правое ухо, повернула его и сказала: «Что?»

Большой Цыпа кивнул, одарил нас всех дружеской ухмылкой, а затем отошел с нашего пути. Мы с Сёто обменялись недоумевающими взглядами и последовали за Эйч внутрь.

Мне показалось, что мы зашли в самое хипповое ночное заведение на девятом уровне «Ада Данте». Все освещение было красноватого оттенка, и везде, куда бы вы ни посмотрели, было пламя — зажженные свечи на каждом столе, факелы, закрепленные на стенах и перилах балконов, и десятки горящих каминов, наверху и внизу. Но в клубе даже не чувствовалось тепла. И он был полон счастливых, болтающих NPC — красивых людей в ярких нарядах, которые были заняты тем, что пили, курили, танцевали и пытались соблазнить друг друга.

«Господа, пожалуйста, помните — вы не сможете остановить революцию, если у вас нет времени», — сказала Эйч, указывая через весь клуб на пустую сцену, которая находилась внутри огненного кольца, и сказала: «Собаки путешествуют стаями по семь!».

Сцена была пуста, за исключением большой ударной установки. На бас-барабане был изображен знакомый символ — большая цифра 7, расположенная вне центра внутри большого круга, в орбиту которого вписан круг гораздо меньшего размера, похожий на электронную диаграмму…..

Я достал четвертый осколок и еще раз взглянул на него. Символ на бас-барабане совпадал с восьмым и последним символом, выгравированным на его поверхности — тем, который шел после буквы V.

— Эйч! — сказал я. — Символы совпадают!

Она кивнула.

— Это логотип группы под названием Original 7ven, —

сказала она мне. — Но они изменили свое название на это, позже в своей карьере, по той же причине, по которой Принс изменил свое — из-за херни с контрактом. Они по-прежнему гораздо более известны под своим оригинальным названием…

Толпа вокруг нас внезапно разразилась аплодисментами, заглушив ее голос. Мы переглянулись и увидели семерых мужчин, выбегающих на сцену в один ряд. Все семеро были одеты в стильные костюмы. Четверо из них несли инструменты. Один из них нес большое зеркало.

Они показались мне знакомыми, но я не смог сразу вспомнить их. Затем диджей клуба, который тоже выглядел очень знакомым, вскочил и представил их через громкоговоритель.

«Дамы и господа», — сказал он. «Пожалуйста, поприветствуйте… семь оригинальных участников величайшей группы в мире… Morris Day and the Time!».

В этот момент я понял, откуда я их знаю — из их эпизода в конце фильма «Джей и молчаливый Боб наносят ответный удар». А диджей, который только что представил их, был NPC Джейсона Мьюза, вероятно, вырезанным и вставленным сюда из Askewniverse в шестнадцатом секторе.

Вокалист Моррис Дэй подождал немного, пока толпа затихнет, а затем взял микрофон.

«Добро пожаловать в Pandemonium, вы все!» — сказал он. «Сегодня Та Самая Ночь. Мы проводим прослушивание, народ! Чтобы пополнить наш состав новыми танцорами для предстоящего тура. Так что все, кто думает, что у них есть то, что нужно, это ваш единственный шанс потанцевать!»

«Хорошо», — сказала Эйч. «Приготовьтесь! И постарайтесь не провалить это, хорошо?»

— Постарайтесь не провалить что? — спросил я. — Ты собираешься сказать нам, что мы должны делать? Эйч?

Эйч покачала головой и начала танцевать в обратном направлении, подальше от меня. Затем на ее лице расплылась огромная улыбка, когда Time начали исполнять The Bird, свой танцевальный хит 1984 года.

«Вы все готовы?» спросил Моррис со сцены. «Хорошо! Всем, кто хочет пройти прослушивание, я отсчитываю десять секунд до выхода на танцпол! Десять! Девять! Восемь! Семь…»

Эйч продолжала танцевать в обратном направлении, выходя на танцпол, жестом приглашая нас следовать за ней. Секунду спустя Моррис Дэй издал грохочущее «Ваук!», и песня заработала на полную мощность.

В этот момент я начал видеть падающие стрелки направления на моем HUD, которые совпадали со стрелками, загорающимися

на танцполе прямо под моими ногами, как в гигантской игре Dance Dance Revolution. Сёто тоже увидел их, и мы оба издали ликующий рев.

— DDR! — крикнули мы, и оба начали танцевать синхронно движению стрелок.

Эйч присоединилась к нам, и мы втроем танцевали бок о бок, синхронно ударяя по полу.

Нам удалось продержаться до самого конца песни.

Когда все закончилось, Моррис вызвал нас на сцену и объявил, что мы блестяще прошли прослушивание.

— Скажите: «Я клянусь в верности Времени»! — крикнул Моррис. — Вы все можете это сказать?

Каждый из нас поднял правую руку и поклялся в верности. Затем Эйч наклонилась и прошептала что-то на ухо Моррису. Это было похоже на «ребенок». Что бы это ни было, выражение его лица изменилось, и он ворвался со сцены, приказав остальным членам группы следовать за ним — включая нас троих.

«Сработало!» сказала Эйч. «Они согласились сразиться с нами. Пойдемте!»

* * *

Мы вернулись в «Маленький красный корвет» и помчались на юг по Alphabet Street. Моррис Дэй и Time следовали за нами в своем туристическом автобусе, на боку которого был нарисован логотип «Original 7ven».

Как только мы оказались в нескольких милях за чертой города, пейзаж вокруг нас резко изменился, и дорога привела нас в пустыню, которая, казалось, простиралась до горизонта во всех направлениях.

Каждые семь секунд с неба спускались длинные зубцы фиолетовых молний, которые ударяли в песок пустыни, сжигая и расплавляя его в странные столбчатые образования из фиолетового фульгурита, которые усеивали бесплодный ландшафт, словно часовые.

В конце концов, вдали впереди нас появилась небольшая одинокая пирамида, расположенная прямо у шоссе, словно какая-то странная придорожная достопримечательность.

Когда мы подъехали к ней, Эйч велела мне остановиться на обочине и попросила автобус, ехавший позади нас, сделать то же самое. Она попросила нас всех подождать, пока она сбегает внутрь за чем-то, и я наблюдал из салона Corvette, как она бежит по бесплодному песку к одному из углов пирамиды, которая,

похоже, не имела входа. Я использовал свой HUD для максимального увеличения и увидел, что она проводит кончиками пальцев по поверхности одного из больших камней, составлявших основание пирамиды. Затем она наклонилась вперед и сдула слой песка и пыли с одной крошечной части камня, обнажив несколько рядов иероглифов. Она начала нажимать на них в определенной последовательности, как на кнопки. Я услышал громкий скрежещущий звук, когда массивный камень в основании пирамиды сдвинулся в сторону, открывая потайной вход. Через него вбежала Эйч.

Через минуту она снова появилась, теперь уже с огромной улыбкой на лице. Когда она запрыгнула обратно в машину рядом со мной, я увидел, что она сжимает в руках три золотые цепочки, на каждой из которых висел золотой кулон в форме различных элементов Символа любви. Первым кулоном был золотой круг, который Эйч отдала мне. Второй — золотой рог, который она отдала Сёто. Последним был золотой андрогинный[38] символ, который Эйч повесила себе на шею.

— Хорошо, — сказала она, испустив тяжелый вздох. — Теперь у нас есть и Три золотые цепочки. Думаю, мы готовы настолько, насколько это вообще возможно. — Она указала на дорогу впереди. — Давай предадимся музыке и танцу, ребята.

Я развернул Corvette обратно на трассу, за нами следовал туристический автобус, и я снова дал полный газ и помчал нас вперед к темному, светящемуся, фиолетовому горизонту впереди.

Мгновение спустя пустыня осталась позади, и мы оказались в странном, потустороннем фиолетовом пейзаже, с фиолетовыми горными хребтами вдали и темно-фиолетовым небом над головой, заполненным темно-фиолетовыми грозовыми облаками с ярко-фиолетовыми молниями, трещавшими между ними. Мы подняли верх на нашем маленьком красном кабриолете Corvette как раз вовремя — прямо перед тем, как крупные капли фиолетового дождя начали падать, создавая странный синкопированный ритм, барабаня по крыше и капоту автомобиля и по асфальтовой дороге впереди, по которой мы продолжали ехать.

Блеск в конце дороги привлек мое внимание, и когда мы подъехали ближе, я смог разглядеть, что это какое-то строение, возвышающееся как величественная крепость или храм. Когда мы приблизились, я увидела, что к фиолетовому небу поднимаются семь шпилей, каждый из которых увенчан куполом в форме Hershey's Kiss. Шесть шпилей были окутаны полосами голубого неона, а гораздо больший седьмой шпиль в центре был увенчан золотым чхатри.

По его периметру наша дорога упиралась в парковку в форме символа любви с зеркальной поверхностью из вулканического черного стекла. Пока мы удивленно смотрели на гигантское сооружение, к нам подъехал туристический автобус, припарковался позади нас, и из него вышли Моррис Дэй и остальные члены группы Original 7ven. Никто из них не разговаривал. Они просто стояли в ожидании и выглядели очень круто. Джером подошел к Моррису и сделал вид, что смахнул пыль с каждого из его плеч.

Все остальные члены Time имели мрачное выражение лица. Они выглядели готовыми к войне.

Эйч подвела нас к инкрустированным драгоценными камнями воротам храма, которые, казалось, были сделаны из золота. Они стояли широко распахнутыми, приглашая нас войти. За воротами находился большой открытый двор, который простирался до самого основания ступеней храма. Вокруг двора и соседнего храма простиралось бесконечное поле пурпурных цветов, уходящее к горизонту.

Заглянув в открытые ворота, я увидел несколько темных фигур, похожих на кошек, которые скользили по периметру двора — возможно, львы или пантеры. Кем бы они ни были, все они внезапно остановились на середине пути и повернулись, чтобы посмотреть на нас своими светящимися фиолетовыми глазами.

— Итак, я так понимаю, это и есть арена? — сказал Сёто.

Эйч кивнула и широко раскинула руки.

— Мечтай, если можешь, о внутреннем дворе, — сказала она. — Океан цветущих фиалок…

Сёто усмехнулся и хрустнул костяшками пальцев.

«Хорошо», — сказал он. «Давайте сделаем это».

Он сделал несколько шагов к входу в храм, но Эйч схватил его и оттащил назад.

«Еще нет», — сказала Эйч. «Как только мы переступим порог, начнется ураган дерьма. Сначала нам нужно подготовиться».

Она открыла свой инвентарь и достала Облачную гитару, которую взяла на Первой авеню. Она перевернула ее, обнаружив в задней части корпуса полость в форме Символа любви, точно такую же, как в кабине нашего НЛО. Эйч достала из инвентаря светящийся фиолетовый элемент питания Символа Любви и вставила его в заднюю часть Облачной гитары. Он подошел идеально, как батарейка. Затем она снова перевернула гитару и нажала на маленькую кнопку питания в форме Символа Любви прямо под ее грифом. Я услышал низкий гармонический гул, громкость которого быстро увеличилась, когда струны, лады и звукосниматели начали светиться и потрескивать фиолетовой

энергией.

«Ты упоминал, что берешь уроки игры на гитаре», — заметила Эйч. «Чтобы научиться играть на настоящей гитаре?».

«Да», — сказал я, все еще глядя на инструмент в ее руках. «А что?»

«У тебя получается?»

Я пожал плечами и сжал руки в кулаки, потому что боялся, что они начнут дрожать.

«Ну, я не Ингви Мальмстин и все такое», — сказал я. «Я все еще учусь».

«Школа закончилась, Ингви», — сказала она, протягивая мне Облачную Гитару. «Долг зовет».

Я протянул руку и осторожно взял ее обеими руками, слегка склонив голову и вспоминая, как Сёто подарил мне меч своего убитого брата.

«Облачная гитара — артефакт загробного мира», — сказала Эйч. «Ее самые мощные звуковые атаки могут быть активированы только в том случае, если владелец действительно умеет играть на гитаре и может правильно воспроизводить аккорды. Ни одна из тех штучек из Guitar Hero, которые ты проделывал на Мегадоне, не пройдет. Это должна быть настоящая игра».

«Хорошо», — сказал я, забирая ее. «Спасибо, Эйч».

«Открой описание предмета», — сказала она. «Прямо сейчас. Прежде чем мы войдем туда, тебе нужно запомнить все специальные атаки и силовые аккорды. Это одно из немногих оружий, которое действует на все семь итераций Пурпурного. Но гитара перегреется и взорвется после того, как ты используешь ее, чтобы уничтожить одного из принцев. Поэтому постарайся сначала уничтожить как можно больше его приспешников с помощью этого оружия, прежде чем приступать к одному из Семи. Понятно?»

«У Принса тоже есть приспешники?» спросил Сёто. «Кто они?»

«Его группы поддержки», — ответила Эйч. «На этой планете существуют десятки различных NPC воплощений Принса, изображающих Пурпурного на всех различных этапах его карьеры. В зависимости от того, с какими семью воплощениями мы столкнемся, у некоторых из них может не быть группы поддержки. Например, Прото-Принс, потому что он играл на всех инструментах на своих первых двух альбомах. Но если появится Принс с моста Граффити, его будет поддерживать группа New Power Generation. Они тебя здорово отделают, друг мой. А вот кого стоит остерегаться, так это Принса с третьим глазом, потому что он не только стреляет ударными взрывами звукового просветления из своего третьего глаза, его еще и поддерживает

3RDEYEGIRL. Если нам придется встретиться с Пурпурным Принсем дождя, его поддержит Revolution? Скорее всего, нам конец, потому что их не остановить, особенно здесь, на их родной территории».

«Но Time на нашей стороне», — сказал я, оглядываясь на наших приспешников. «Они выглядят довольно крутыми».

«Так и есть», — сказала Эйч. «Принс создал их группу, но все они были настолько безумно талантливы, что развились и выросли в нечто неподвластное ему. Но они не спасут нас, Си. Если нам очень повезет, они смогут помочь нам уничтожить Принца Граффити Бридж и NPG. Может быть, даже Прото-Принца. Но остальные…» Она покачала головой. «Ни за что, ни за что. Потребуется чудо, чтобы мы выжили в этой битве. Я не пытаюсь быть негативной. Я просто пытаюсь подготовить вас к тому, что сейчас произойдет».

«Отлично», — сказал я, хлопая ее по спине. «Отличный стимул для повышения уверенности. Спасибо, Эйч».

Она повернулась, чтобы посмотреть на Сёто.

— А что насчет тебя, «Living Correct»? — сказала она. — Играешь ли ты на каких-нибудь музыкальных инструментах? Я имею в виду, кроме казу?

Сёто нахмурился и покачал головой. Эйч вздохнула. Затем она открыла инвентарь, достала бубен и бросила ему. Он поймал его одной рукой.

«Постарайся», — сказала она ему.

«Так на каком инструменте ты играешь, Эйч?» возмущенно спросил Сёто.

«Не беспокойся обо мне», — ответила она. «Я пою». Она посмотрела на меня. «Ты готова к этому, Си?»

Я кивнул и показал ей большой палец вверх, она показала мне его в ответ, затем глубоко вздохнула и повела нас вперед, через открытые ворота арены, с оригинальными семью участниками Morris Day and the Time, которые прикрывали нас.

0023

Когда все десять членов нашей партии прошли через ворота, сработал триггер, и зазвучала песня «Thieves in the Temple» («Воры в храме»), а затем появился густой красный туман. Он закружился вокруг наших ног, быстро покрывая весь пол внутреннего двора. Эйч повела нас к центру арены, затем жестом велел остановиться на месте.

«Три золотые цепи защитят нас от их атак на ограниченное время!» — крикнула она мне и Сёто. «Мы должны сделать так, чтобы это время было засчитано, и нанести им как можно больше ударов, пока мы можем! Понятно?»

Прежде чем мы успели ответить, раздался раскат грома, и по небу над нашими головами пронеслись полосы фиолетовых молний.

«Приготовьтесь к битве!» прокричала Эйч всей нашей команде. «Сейчас сюда телепортируются Семь из разных частей Загробного мира».

А затем Эйч сказала то, что она всегда говорила мне, когда мы оказывались в безвыходной ситуации: «Приятно работать с вами, доктор Венкман»[39].

Это всегда вызывало у меня смех, но сейчас это было слишком близко к сердцу.

«Увидимся на другой стороне, Рэй», — произнес я, сжимая гриф Облачной гитары так, словно это был метатель частиц.

Пока мы говорили, из клубящегося красного тумана начали подниматься семь больших стеклянных цилиндров, образуя вокруг нас широкий круг. Каждый из этих стеклянных цилиндров имел металлический наконечник сверху и снизу, как гигантский фитиль. И внутри каждого из них неподвижно стояло разное воплощение Его Королевского Злодейства. У каждого из них была своя прическа и наряд, очевидно, представляющие разные стилистические фазы карьеры Принса.

Прежде чем я успел разглядеть кого-либо из них сквозь туман, все семь камер открылись, и семь принцев вышли из них в унисон, шагнув вперед на арену. Когда они это сделали, угрожающий вступительный гитарный рифф песни «When Doves Cry» («Когда голубки плачут») начал эхом разноситься по арене с громкостью, закладывающей уши. Когда через несколько секунд зазвучали барабаны, все семь воплощений Принса как один вытянули руки и начали медленно отрываться от земли. Подняв шею вверх, я увидел, что все они парят прямо над нами, глядя на нас сверху вниз, как семь разгневанных криптонских богов,

намеревающихся устроить нам разнос в стиле Смолвиля.

Они представляли собой ужасающее зрелище.

«Не смотрите им прямо в глаза!» услышал я крик Эйч. «Никогда не смотрите ни в один из их глаз, ясно?»

Я тут же отвел глаза и увидел, что Сёто сделал то же самое. Эйч заметила, что мы оба уставились в пол.

«Я не говорила вам не смотреть на них!» прокричала Эйч. «Просто не смотри никому из них в глаза дольше секунды-двух, иначе они впадут в безумие, ясно?»

Я кивнул и снова посмотрел на них, все еще левитирующих над нами и вокруг нас, в том смысле, что теперь это был медленно вращающийся круг.

Самым внушительным для меня, безусловно, был Принц Пурпурного Дождя. На нем была пара сверкающих зеркальных очков, рубашка с белым отложным воротником, красные брюки и блестящий фиолетовый плащ с шипами на левом плече. По какой-то причине он выглядел самым разгневанным из всех. Кроме того, он первым заговорил. И обвиняюще указал на нас пальцем.

«Вот они!» — крикнул он голосом, который гулко разнесся по всей арене. «Это еретики, которые ворвались в наш дом, разбили наш мотоцикл и украли наш космический корабль! А теперь они осмеливаются осквернять территорию нашего храма!»

В унисон остальные шесть воплощений Принца вздохнули, а затем оскалились, обмениваясь друг с другом глубоко оскорбленными взглядами. Затем, словно по телепатическому сигналу, началась атака.

Принц Пурпурного Дождя выступил вперед, и когда он обрушился на нас, его сверкающий пурпурный плащ развевался за его спиной, как пара ангельских крыльев, а он выстрелил оглушительными взрывами звукового фанка в нашу сторону из корпуса своей светящейся гитары H. S. Anderson Mad Cat. Они превращались в разящие шары фиолетовой энергии, которые взрывались при ударе. Я получил несколько прямых попаданий таких шаров в торс моего аватара. К счастью, моя Золотая цепь сделала свое дело и уберегла меня от урона.

Затем, после звукового удара, Пурпурный Дождь Принц вновь завис высоко над нами. Он поднял руки и закричал своим рокочущим голосом: «Ваше Величество! Божество!»

Сзади к нему подлетело два голубя и зависли рядом с его головой. Они оба раскрыли клювы и с криками бросились на нас.

После того, как Принц Пурпурного Дождя и его два штурмовых голубя закончили бомбардировку, спустился Принц в облачном костюме. В этом воплощении он был одет в небесно-голубой костюм, покрытый белыми облаками. Он обладал

способностью делать свой костюм невидимым и менять фазы, что делало его неуязвимым для наших атак.

Принц в облачном костюме, казалось, был особенно зол на меня и сосредоточил все свои вокальные атаки на моем аватаре. Только через несколько минут я понял, почему: это была его Облачная гитара, которую я держал в руках, и он хотел ее вернуть.

Принц в облачном костюме пел песню 1984 года под названием «I Would Die 4 U» («Я бы умер за тебя»). Но он немного изменил текст припева, так что я услышал следующее: «Ты умрешь. Умрешь за меня. Да! Вот как это будет!». Каждый стремительный аккорд, который он выбивал на своей Mad Cat, обрушивал на меня очередной звуковой поток, словно стрелок, размахивающий стволом своего шестизарядного пистолета.

Эйч обозвала следующего Принца в атакующей шеренге «Отвали Принцем» (Gett Off Prince). Этот был одет в облегающий желтый кружевной костюм с двумя вырезанными сзади кругами, обнажавшими его голые задницы. К счастью, он не выпускал из них никаких звуковых атак. Они исходили от его желтой гитары, которая выглядела идентично моей, за исключением цвета.

Я подумал, что у меня галлюцинации, когда к нам спустился следующий Принц. Эйч именовала его «Близнецы». А Сёто обозвал его «Тусовщиком». Моя программа распознавания образов предположила, что это «Принц Бэтданс». Для меня он был похож на злодея Двуликого, только на левой половине он был Бэтменом, а на правой — зеленоволосым Джокером. Он бросал шуточные бомбы из одной руки и бэтаранги из другой, а затем взмывал вверх и уходил в сторону, чтобы увернуться от наших контратак.

Я не уверен в правильности названия следующего воплощения для нападения, но мысленно я прозвал его Принц с микрофоном-пушкой. Он был одет в полностью черный костюм, черную накидку на голову и огромные черные солнцезащитные очки. В руках у него была пара золотых микрофонов-пушек, которые он носил в черных кожаных кобурах на каждом бедре. Они были похожи на пистолеты, только на конце их стволов были микрофоны старой школы, которые обрушили на нас град звуковых фанковых волн. После залпа он сдувал дым, поднимавшийся из ствола каждого микрофонного пистолета, затем поворачивался и убирал их оба в кобуру, взлетая обратно в небо.

Следующее воплощение напугало меня до смерти. У Принца с третьим глазом было огромное круглое афро и солнцезащитные очки с тремя линзами. Третья линза располагалась по центру над

двумя нижними, и из ее прикрытого третьего глаза исходил разрушительный луч звукового озарения, который испепелял все на своем пути.

После того как Принц с третьим глазом закончил свою бомбардировку, Принц с пурпурным дождем спустился вниз, чтобы совершить вторую атаку, хотя он завершил свою первую атаку всего шестью секундами ранее. Тем временем я не успел провести ни одной собственной атаки — и моя Золотая цепь не могла продержаться вечно. Это был пугающий сигнал к действию, заставивший меня осознать, насколько мы на самом деле оказались вне игры.

Седьмое и последнее воплощение, Принц в сетчатой маске, был единственным, кто не стал нападать. Видимо, безоружный, он продолжал парить над нами, безмолвный и неподвижный, наблюдая за битвой внизу с бесстрастным выражением лица (по крайней мере, из того, что я мог видеть сквозь его маску).

Наконец я взял себя в руки и начал ответный огонь из своей Облачной Гитары, нанеся два прямых удара по Облачному Принцу. Это, похоже, значительно ослабило его, и он прекратил атаки и остался висеть наверху вместе с Принцем в маске.

Тем временем Эйч набрала на своем интерфейсе заклинание активации приспешника для Оригинальной Семерки. Стоя лицом к Моррису и его группе, она прочитала его вслух, предваряя каждую строчку заклинания щелчком пальцев:

Щелк!

«Эй, Стелла! Если ты думаешь, что я тебя боюсь…»

Щелк!

«Грейс, если ты думаешь, что я не справлюсь…»

Щелк!

«Девочка, если тебе снится, что я пришел подурачиться, тебе лучше очнуться…»

Щелк!

«…и освободить его!»

Как только Эйч произнесла последние два слова заклинания, Моррис Дэй и «Время» начали действовать, запустив песню из саундтрека к фильму «Мост граффити» под названием «Release It»[40].

Наш фронтмен, Моррис Дэй, вышел вперед, и в его руке появился микрофон. Он поднес его к губам, наклонил голову к своим семи оппонентам и произнес.

«В чем ваша основная проблема?»

Как только он это произнес, из его головы выросла пара дьявольских рогов, а глаза приобрели темно-красный оттенок. Из его рогов вырвались снопы красных молний, которые отклоняли

фиолетовые молнии сверху.

Затем он развязал свою атаку «Ястреба!», в ходе которой он издал оглушительный птичий звук «Хо-хо-хо-хоук!», похожий на смех и крик, который вызвал звуковую ударную волну, ранившую все семь воплощений сразу.

Но что сделало Морриса еще более грозным оружием, так это его правая рука, Джером «Человек-зеркало» Бентон, который носил с собой большое зеркало в золотой оправе, с помощью которого он создал полдюжины зеркальных клонов Морриса, каждый из которых начал выпускать свою собственную атаку Ястреба!

Остальные члены Оригинальной Семерки тоже присоединились к битве. Джимми Джем и Монте Мойр держали в руках модифицированный красный клавишный синтезатор Roland AXIS-1, который выпускал звуковые фанковые волны из своего грифа каждый раз, когда на нем проигрывался аккорд. Джесси Джонсон выпускал звуковые молнии из звукоснимателей своего Fender Voodoo Stratocaster, Терри Льюис делал то же самое со своим басом, а Джеллибиан Джонсон стоял позади них и пускал красные молнии в небо с помощью своих барабанных палочек, орудуя ими как двумя волшебными палочками. Каждый из участников группы тоже мог выстрелить смертоносным взрывом звуковой энергии прямо из своего рта, просто выкрикивая слово «Йооу!» снова и снова.

В промежутках между своими атаками «Ястреба» Моррис наносил не менее разрушительные вербальные удары. И по какой-то причине, когда другие члены его группы повторяли то, что он только что сказал, это, казалось, усиливало его вербальные звуковые атаки и приводило к еще большему ущербу.

Моррис кричал: «Ты не сможешь сразиться со мной, сынок! У тебя еще молоко на губах не обсохло!»

И его парни вторили ему: «Молоко не обсохло!».

Моррис Дэй и «Время» были великолепны. Но в конце концов, этого было недостаточно, чтобы помочь спастись им и нам. Потому что принцы только что вызвали своих приспешников.

Принц Пурпурный дождь вызвал свою группу «Революция». Все они были одеты в царственные наряды с отложными воротничками, как и он.

Принц с микрофоном пушкой вызвал Новое Поколение Силы. Их было много, и все они были вооружены до зубов, с разными инструментами.

А затем Принц Третий Глаз вызвал свою группу 3RDEYEGIRL (которая, как сообщил мне мой интерфейс, была написана заглавными).

Все три группы оказались на земле, окружив нас на арене. Они начали атаковать нас с поверхности, в то время как шесть принцев продолжали атаковать нас с воздуха.

Тогда Эйч что-то крикнул Джимми Джему и Терри Льюису об «активации их продюсерских способностей». Они улыбнулись и кивнули, а затем щелкнули пальцами в унисон, мгновенно вызвав две дюжины своих приспешников в униформе: Джанет Джексон и «Ритм-Нация».

Когда они вошли на арену, Эйч выглядела так, будто могла потерять сознание.

— Вот дерьмо! — сказала она. — Я не могу поверить, что это сработало!

А потом началась тотальная звуковая война.

Я не знаю точно, что произошло дальше, и как все закончилось.

Но когда пыль осела, все семь членов «Времени» были убиты, включая Морриса Дэя и все его двойники. Принц Пурпурный Дождь каким-то образом использовал свои отражения, чтобы разбить зеркало Джерома, так что он больше не мог использовать его для создания клонов Морриса — и это было началом конца, я полагаю).

Но прежде чем умереть, Оригинальная Семерка успела уничтожить всех трех женщин из 3RDEYEGIRL, всех из Нового Поколения Силы и всех членов Революции, кроме Венди и Лизы, которых мне удалось уничтожить выстрелами из моей Облачной Гитары.

Четыре воплощения Принса пали, но троим удалось выжить под натиском: Микрофон Пушка, Третий Глаз и Сетчатая Маска. Но все трое выглядели тяжело раненными и очень рассерженными из-за случившегося.

Я сделал еще один удачный выстрел из Облачной Гитары и сумел попасть Принцу с Третьим Глазом прямо в его третий глаз. Видимо, это было его слабое место, потому что он исчез в потоке сверкающей фиолетовой пыли. Два последних воплощения испустили дух, и это сделала Эйч.

Я почувствовал проблеск надежды. Может быть, у нас все-таки есть шанс победить.

Затем Облачная гитара, которая быстро перегревалась в моих руках, пока я мысленно поздравлял себя с победой, наконец взорвалась, нанеся мне еще несколько сотен очков урона. Моя шкала здоровья начала мигать ярко-красным. Мой аватар был близок к смерти. По жестокому стечению обстоятельств у меня оставалось ровно семь хит-поинтов.

Но это был еще не конец. Нас было трое, а принцев только

двое.

«Да!» воскликнул Сёто. «Теперь нас больше, чем их! Пятеро убиты, осталось двое!»

И тогда мы потеряли его. Сёто испустил долгий истерический смех — явный признак того, что он начал страдать от последствий синаптической перегрузки. Затем он подписал смертный приговор своему аватару.

«Один-два принца преклонили перед тобой колени», — пропел он, не сумев подавить смех, вызванный синаптической перегрузкой. «Принцы! Принцы, которые обожают тебя!»

На лице Эйч появилось выражение ужаса, и она откинула голову назад, чтобы взглянуть на небо. Через долю секунды с него сорвалась фиолетовая молния и ударила в Сёто, мгновенно убив его.

Мы с Эйч в ужасе смотрели, как аватар Сёто медленно исчезает, оставляя все его вещи в виде беспорядочной груды на земле. Руководствуясь инстинктом выживания, я подбежал, чтобы забрать их и добавить в свой инвентарь. Эйч побежала туда, чтобы встать плечом к плечу со мной.

В какой-то момент во время стычки Принц в сетчатой маске спустился на землю позади нас. Он стоял лицом к нам, спиной к ступеням, ведущим в Храм Семи. Он угрожающе шагнул в нашу сторону, и в этот момент черный каменный пол арены под его ногами стал золотым, как и пол прямо перед ним, образовав прямую золотую дорожку по центру арены от ее входа. Там, где золотая дорожка пересекалась с пустынным шоссе снаружи, асфальт тоже начал превращаться в золото.

Я взглянул на Эйч и увидел, что она с задумчивым выражением лица пристально смотрит на преобразованное золото под нашими ногами. Затем она снова взглянула на Принца в сетчатой маске. Рядом с ним появилась женщина в сверкающем золотом платье. Она танцевала и кружилась по кругу, а над ее головой висел большой меч. Мой интерфейс сообщил мне, что эта женщина — первая жена Принса, Майте Гарсия.

В воздухе между Принцем в сетчатой маске и Майте парил яркий золотой свет, похожий на крошечную звезду. Он был слишком ярким, чтобы смотреть на него прямо, не ослепнув на мгновение, и я отвел глаза. Но Эйч пристально смотрел на него, не обращая внимания на все остальное.

— Это прямо как в клипе на песню «Семерки»! — кричала она.

— Это тебе поможет? — крикнул я в ответ. Я взглянул вверх и увидел, что Принц с микрофоном-пушкой, казалось, тоже был заворожен золотым светом. Забыв о своих атаках, он просто завис

над нами, глядя на нас, и арена затихла впервые с тех пор, как мы вышли на нее.

Секунду спустя я услышал, как женщина начала петь, чистым, красивым голосом. Голос продолжал петь еще несколько секунд, прежде чем я понял, что это Эйч. Она исполняла, а капелла. Слова были из песни, которую я никогда раньше не слышала.

> Их семеро, и мы увидим их крах.
> Они стоят на пути любви
> И мы испепелим их всех…
> Чтобы все семь умереть могли.[41]

Когда она запела, два воплощения Принца присоединились к ней. Каким-то образом их коллективные голоса мгновенно воскресили остальных пятерых Принцев, и все они тоже присоединились.

Когда песня закончилась, все семь воплощений Принца спустились вниз и соединили руки перед Эйч. Она выглядела удивленной. И восторженной.

Затем семь принцев изменились и слились, превратившись в одно единственное воплощение принца — того, кто носил черную маску из сетки. Через долю секунды он превратился в светящийся Символ Любви, который затем растаял и превратился в Пятый Осколок — фиолетовый кристалл, вращающийся в воздухе.

Я не испытывал никакого чувства победы, потому что понятия не имел, что только что произошло. Я чувствовал лишь волны усталости и изумления, когда подошел и обхватил правой рукой осколок, готовясь пережить еще одну часть жизни Киры Андервуд.

* * *

Я снова была Кирой, а рядом со мной стоял Огден Морроу, держа меня за руку. Мы находились в каком-то небольшом театре или рок-клубе, стоя перед маленькой, темной, пустой сценой, которая была заполнена облаком белого дыма или тумана, возможно, созданного дымовой машиной или конденсатором сухого льда за сценой. Над этой покрытой туманом сценой висела небольшая автоматическая осветительная установка, к которой был подвешен баннер с поздравлением с 40-летием, КИРА!

Краем глаза я увидел Джеймса Холлидея, одетого в плохо сидящий смокинг, одиноко сидящего в углу и тоскливо смотрящего на меня. Я также мог слышать то, что звучало как

большая толпа возбужденных, перешептывающихся людей позади меня, но они были за пределами моего периферийного зрения, и Кира не повернула голову, чтобы посмотреть на них.

Через долю секунды после того, как я оценил свое окружение, я почувствовал, как Ог сжал мою руку, и дюжина сверхъярких фиолетовых прожекторов включилась, сходясь на одинокой фигуре, стоящей на сцене прямо перед нами. Это был Принс, одетый в сверкающий блестками фиолетовый костюм. Когда она увидела его, я почувствовал, что сердце Киры начало биться так быстро, что я боялся, что она потеряет сознание. Я почувствовал, что слегка покачиваюсь и неустойчиво стою на ногах, потому что, прежде чем я понял, что происходит, ко мне подошел сам Пурпурный. Затем он опустился на колено на сцене передо мной, всего в нескольких футах.

Он поднял золотой микрофон и спел мне, или, скорее, ей, «С днем рождения, Кира».

* * *

А потом я снова оказался в Загробном мире, в центре двора-арены перед Храмом Семи, держа в вытянутой руке Пятый осколок. Я сопротивлялся желанию немедленно проверить его на наличие надписи. Сёто был важнее. Я поднял свой интерфейс и вызвал Фейсала, добавив к нему Эйч, как раз перед тем, как лицо Фейсала появилось перед нами. Мы оба начали забрасывать его вопросами, спрашивая о состоянии Сёто. Когда Фейсал уговорил нас успокоиться, он сказал нам, что с Сёто все в порядке, по крайней мере, насколько они могут судить.

«Он в таком же состоянии, как и остальные», — объяснил Фейсал. «Все жизненно важные показатели в норме, и он все еще находится в своей учетной записи ОАЗИС. Но мы не можем найти его аватар нигде в симуляции».

Фейсал покачал головой и пожал плечами. «Похоже, он застрял в лимбе, как и все другие заложники ОНИ, чьи аватары погибли».

«Что произойдет, когда он достигнет своего лимита использования ОНИ?» спросил я. «Начнет ли он все еще испытывать последствия синдрома синаптической перегрузки?»

Фейсал кивнул. «Да. Во всяком случае, наши инженеры так считают. Кажется вероятным, что Анорак написал свою микропрограмму так, чтобы все его заложники из ОНИ оставались его пленниками даже после смерти их аватаров».

«Но почему он просто не позволяет их аватарам

возродиться?» спросил Аеч. «Они все равно останутся его заложниками».

«Мы не уверены», — сказал Фейсал. «Возможно, он делает это, чтобы напугать всех нас? Чтобы держать всех своих заложников в узде, сделав смерть аватара необратимой? Если так, то это работает. По крайней мере, на мне».

Фейсал рассказал нам, что беременная жена Сёто, Кики, и остальные члены его большой семьи все еще бдят возле его погружного хранилища в его доме на Хоккайдо. Они могли видеть его спящее тело на внутренних камерах погружного хранилища, которые были соединены с видеомонитором, установленным на стене над ним. Инженеры GSS ничего не могли для него сделать. Они даже не пытались вырезать его из хранилища, потому что знали, что не смогут вытащить его вовремя. А даже если бы и смогли, это было бы бесполезно. Пока Сёто оставался в ОАЗИСЕ, его гарнитура ОНИ оставалась заблокированной на его голове. И пока нам не удастся освободить разум Сёто из ОАЗИСА, его коматозное тело будет оставаться запертым внутри хранилища, всего в нескольких футах от его семьи, но совершенно недоступным.

Когда Фейсал закончил отвечать на наши вопросы о Сёто, он не смог сдержаться. Паническим голосом он начал спрашивать, насколько мы близки к тому, чтобы найти Шестой осколок. Я положил трубку, ничего не ответив. Затем я закрыл свой интерфейс и посмотрел вниз на Пятый осколок, который я все еще сжимал в правой руке. Я перевернул его, пока не обнаружил надпись на одной из граней. Я протянул осколок так, чтобы Эйч тоже могла его прочесть.

> *Благодаря подвигу темной славы, добейся её руки.*
> *И два последних осколка в Короне Моргота будут твои.*

Когда я увидел слова надписи, я не мог поверить своим глазам.

Я попытался придумать худшее место, где могли бы быть спрятаны два последних осколка. Но такого не было. Холлидей поместил их в самую глубокую, темную и смертоносную крепость-подземелье во всем ОАЗИСЕ, во владения одного из самых невероятных и злобных персонажей, когда-либо созданных. Который был бессмертен, практически неуязвим и способен убить своим дыханием большинство аватаров девяносто девятого уровня.

По всем признакам, последние два осколка находились в глубинах ада, вмонтированные в корону самого Сатаны.

Я начал смеяться.

Сначала это было просто тихое хихиканье. Но потом я не смог остановиться, и он быстро перерос в громкий, неконтролируемый смех разумного человека, которого жестокая случайность поставила на грань безумия, как раз перед тем, как судьба сбросила его с края обрыва.

Я проверил обратный отсчет времени использования ОНИ, и у меня оставалось еще больше часа, так что я не мог ощущать наступление перегрузки. Еще нет. Это означало, что я просто начинаю сходить с ума.

Эйч смотрела на меня с недоверчивым выражением лица, до тех пор, пока мне не удалось взять свой смех под контроль.

— Итак, Весельчак, — сказала она. — Теперь ты расскажешь мне, что смешного? Я так понимаю, ты знаешь, куда нам нужно идти дальше?

Я глубоко вздохнул. Затем я вытер слезы в уголках глаз и кивнул.

«Да», — сказал я. «К сожалению, знаю, Эйч».

«Ну?» спросила Эйч. «Не заставляй меня искать. Кто такой, черт возьми, Моргот?»

Я внимательно изучал ее лицо. Я видел, что она не шутит. Она действительно не знала. И это осознание едва не взбесило меня снова. Но мне удалось сдержаться.

«Моргот Бауглир», — сказал я. «Темный Властелин, ранее известный как Мелькор?»

Глаза Эйч загорелись.

«Мелькор?» — повторила она. «Аватар Вин Дизеля? Названный в честь его старого персонажа D&D?»

«Вин позаимствовал это имя из Сильмариллиона», — ответил я. «Мелькор, который позже стал известен как Моргот, был самым могущественным и злым существом, когда-либо бродившим по лику Арды. Также известной как Средиземье…»

Услышав слова «Средиземье», Эйч резко вдохнула.

«Ты хочешь сказать, что я должна провести последний час своей жизни в окружении кучки долбаных хоббитов, Си?»

Я покачал головой.

— Все хоббитские персонажи живут на Арде III. — Я указал на имя, выгравированное на Пятом Осколке. — Моргот жил на Арде только во время Первой Эпохи Средиземья. Это значит, что нам нужно телепортироваться на Арду I, а эта планета — полностью свободная от хоббитов зона.

«Никаких хоббитов?» — спросила она. «Серьезно?»

«Никаких хоббитов», — произнес я в ответ. «Только эльфы, люди и гномы».

«Дай угадаю», — сказала она. «Они все белые, верно? Белые эльфы. Белые люди. И белые гномы. Наверняка все, кого мы встретим на этой планете Толкиена, будут белыми, верно? Кроме, конечно, плохих парней! Чернокожих орков».

«Саруман Белый был плохим парнем!» ответил я, теряя самообладание. «У нас сейчас нет времени на литературную критику, Эйч, хотя она и может быть обоснованной! ХОРОШО?»

«Хорошо, Си», — ответила она, подняв обе руки. «Боже. Остынь. Мы отложим это обсуждение на потом».

Я сделал глубокий вдох и медленно выдохнул.

«Извини», — сказал я. «Я просто измотан. И мне страшно. За Сёто, Ога и всех остальных».

«Я знаю», — откликнулась она. «Я тоже. Все будет хорошо, Си».

Она сжала мое плечо, затем кивнула мне. Я кивнул в ответ.

— Есть новости от Л0енгрин? — спросила Эйч. — Или от Арти?

Я проверил свои сообщения и покачал головой.

«Пока нет».

Эйч тяжело вздохнула.

«Хорошо, я готова», — сообщила она. «Давай покончим с этим».

Я кивнул. Затем я телепортировал нас обоих прямо на поверхность Арды I и в Первую эпоху Средиземья Дж. Р.Р. Толкиена.

0024

Подобно Шермеру и Загробному миру, Арда I имела ограниченное количество обозначенных точек входа и выхода телепортации, разбросанных по ее поверхности. К сожалению, все они, кроме одной, были для меня выделены серым цветом, поскольку я не выполнил ни одного из квестов, необходимых для получения доступа к ним. Поэтому я выбрал единственную точку прибытия, которая находилась в центре замерзшей пустоши под названием Гелкараксе. На карте этот же регион был обозначен как «Шлифованый лед».

Но когда процесс телепортации завершился, и наши аватары рематериализовались на поверхности Арды I, мы оказались не в той обстановке, которую ожидали увидеть. Здесь не было ни льда, ни снега. Мы с Эйч стояли у небольшого озера, находящегося где-то высоко в горах. Звездное небо над нашими головами отражалось в неподвижной гладкой поверхности воды, создавая иллюзию, что над нами и под нами находится звездное полотно. Было тихо, только пели сверчки, и ветер издалека завывал над темными холмами, которые высились вокруг нас.

Это была прекрасная сцена. Но я совершенно не знал, где, черт возьми, мы находимся.

Открыв карту Арды, чтобы проверить наше местоположение, я обнаружил, что мы находимся совсем рядом с Хелькараксе. Мы находились более чем в четырехстах милях к востоку, в нагорье Дортонион, на берегу озера Тарн Аэлуин.

Это не было одним из установленных пунктов прибытия Арды, поэтому мы не должны были телепортироваться в это место. Должно быть, осколки привели нас сюда — но я не имел ни малейшего представления о том, почему.

Я продолжал сканировать свою карту Арды, ища название Удун. Я знал, что так когда-то называлась крепость Моргота, потому что в «Братстве кольца», когда Гэндальф сражается с балрогом Моргота на мосту Хазад-дум, он называет его Пламенем Удуна. Но я не смог найти никаких признаков этого места на моей карте — как и обозначения его синдаринского эквивалента, Утумно. И даже поиск по каталогу подтвердил, что нигде на планете нет места, известного под этим названием.

Я еще раз проклял себя за то, что так и не удосужился изучить Первую эпоху. Тогда я решился, открыл «Хантерпедию» в окне браузера и нашел запись об Утумно. Я сразу же увидел свою ошибку. Утумно — это название первоначальной крепости-подземелья Мелькора. Но она была полностью разрушена

незадолго до начала Первой Эпохи. Так что располагалась она вовсе не на Арде I, а на Ранней Арде, другой, гораздо меньшей, дискообразной планете, расположенной прямо под Ардой I, II и III. Большинство охотников называли ее Арда Зеро. Это была имитация Арды во времена Годов Деревьев, которые существовали до Первой Эры. Я даже не удосужился посетить Арду Зеро, потому что там невозможно было выполнить ни одного квеста, если ты уже не прошел все квесты на Арде I, Арде II и Арде III.

Я тяжело вздохнул, подумав, что мне придется терпеть неловкое чувство стыда, рассказывая Эйч, что я телепортировал нас обоих не на ту планету. Но, порывшись в памяти, я вспомнил кое-что из сказанного Арагорном в «Братстве кольца», когда он рассказывал хоббитам историю Берена и Лутиэн.

В те времена Великий Враг, слугой которого был Саурон из Мордора, обитал в Ангбанде на севере…..

Я снова сверился со своей картой, посмотрел на север и сразу же нашел Ангбанд. Он находился посреди Эред Энгрин, огромного горного хребта, протянувшегося через всю северную часть континента. В просторечии их называли Железными горами. А Ангбанд также был известен как Железная Темница.

Это была одна из многих причин, затруднявших навигацию по Средиземью: все и вся имело по меньшей мере два или три разных названия, каждое на своем выдуманном языке. Это сбивало с толку даже такого большого гика, как я..

Я достал свою цифровую копию «Братства кольца» и нашел предложение, в котором Арагорн впервые упоминает Ангбанд. Через несколько абзацев под ним я нашел отрывок, который искал: «Тинувиэль спасла Берена из темниц Саурона, и вместе они прошли через великие опасности, и свергли даже Великого Врага с его трона, и взяли из его железной короны один из трех Сильмариллов, ярчайший из всех драгоценностей, чтобы он стал выкупом за невесту Лутиэн для Тингола, ее отца.»

Это, казалось, подтверждало мою теорию — здесь, на этой итерации Арды, трон Моргота находился в его крепости-темнице Ангбанд. И это было всего в восьмидесяти милях к северу от нашего нынешнего местоположения. Бинго! Должно быть, именно поэтому осколки привели нас сюда.

Я повернулся к Эйч.

«Мы направляемся в Ангбанд, крепость-темницу Моргота, примерно в восьмидесяти милях к северу отсюда».

Я указал на озеро и темные холмы за ним, на растущую массу темных облаков, клубящихся над далеким северным горизонтом. Они освещались извержениями красных молний изнутри и

огромным серебряным шаром луны, сияющим высоко в восточном небе, который отбрасывал бледное сияние на все, что находилось под ним.

Эйч окинула взглядом озеро и посмотрела на темные тучи на северном горизонте.

«Восемьдесят миль?» спросила Эйч.

«Да», — ответил я. «И магические предметы или заклинания, дающие способность летать, здесь не действуют. Поскольку мы не можем телепортироваться туда, нам придется путешествовать по земле».

Эйч наклонилась и коснулась полосок на боках белых кроссовок «Адидас», которые были на ней. Когда она это сделала, полоски изменили цвет, от синего и черного до желтого и зеленого, а сами кроссовки начали светиться и трещать энергетическими разрядами того же цвета.

«Синий и чёрный для рассабона», — произнесла Аеч. «А желтый с зеленым — для чемпиона». Она показала вниз на свои светящиеся, потрескивающие кроссовки. «Мои «Адидас» дают мне способность бегать со скоростью, в три раза превышающей обычную. Хочешь, я наложу на тебя «Морденкайненовский моджо», чтобы ты мог не отставать от меня?».

Я покачал головой. «У меня есть идея получше».

Из своих запасов я достала две маленькие стеклянные фигурки в виде лошадей. Обе были серебристо-серого цвета. Я аккуратно поставил их на землю перед нами и отступил на несколько шагов.

«Фигурки чудесной силы?» спросила Аеч.

Я кивнул, и она тут же тоже сделала несколько шагов назад. Когда ей стало все ясно, я произнес слова активации.

«Феларофф!» крикнул я. «Шедоуфакс!»

Обе фигурки мгновенно выросли и превратились в пару полноразмерных лошадей, которые тут же ожили, фыркнули и заржали, поднявшись на мощные задние ноги. Это были потрясающе красивые существа с почти одинаковой серебристо-серой шерстью. Оба были облачены в митриловые доспехи, которые я купил для них, а также в седла, сделанные на заказ из темно-зеленого эльфийского дерева, инкрустированные золотыми полосами, на которых были выгравированы их имена феанорианским шрифтом.

«Это два самых быстрых сухопутных животных, когда-либо бродивших по Средиземью», — сказал я. «Я получил их, выполняя задания на Арде III, но здесь они должны обладать такой же скоростью и способностями. Только держитесь крепче. Они действительно могут очень быстро двигаться, ясно?»

Эйч кивнула и отключила питание своих «Адидасов». Она вставила один из них в стремя Феларофа и забралась в седло на его спине. Я подошла к Шедоуфаксу, нежно похлопала его по шее и сказав, что рад снова видеть его на синдаринском. После этого я забрался на лошадь и повел ее рядом с Эйч и Феларофом.

Я достал из инвентаря два волшебных меча, которые приобрел на Арде III. Один из них был итильнаурским широким мечом по имени Гламдринг, которым пользовался Гэндальф во время Войны Кольца, и я поместил его в ножны на спине моего аватара. Другой меч был двуручным, и я взял его за клинок и протянул Эйч рукоятью вперед.

«Вот», — сказал я. «Тебе это понадобится. Андурил, Пламя Запада. Воссозданный из осколков Нарсила…»

Эйч отмахнулась от меча.

«Нет, спасибо, Си», — поблагодарила она. «У меня уже достаточно собственных мечей».

Я продолжал протягивать ей меч.

«Возьми его», — сказал я. «Только магическое оружие, выкованное эльфами Средиземья, может поразить слуг Моргота, ясно? Я действительно знаю кое-что об этом месте».

Эйч смирилась и взяла меч, после чего вложила его в ножны у себя на боку.

«Теперь ты счастлив?» — спросила она.

«Я буду счастлив, когда мы получим два последних осколка», — ответил я. «Мы почти подошли к финалу. Ты готова, Эйч?»

Она одарила меня своей чеширской ухмылкой. А потом, изображая Джека Бартона, сказала: «Си, я родилась готовой».

Я усмехнулся, и мы вместе пришпорили своих лошадей.

Шедоуфакс и Феларoф помчали нас на север со скоростью выпущенной стрелы. Их копыта стучали по земле под нами, как боевые барабаны, и они несли нас прочь от Тарн Аэлуин, через залитые лунным светом высокогорья, навстречу все более темным тучам, надвигающимся на горизонт.

* * *

Мы мчались на наших волшебных скакунах на максимальной скорости по покрытым вереском холмам и равнинам Дортониона. Когда мы достигли густого соснового леса вдоль северной границы Дортониона, называемого Таур-ну-Фуин, наши скакуны были вынуждены немного замедлить темп, пробираясь через него. Но они все равно мчались между деревьями, вокруг них и под

ними с такой ослепительной скоростью, что я все время представлял себя обреченным штурмовиком на спидер-байке. Но наши скакуны были волшебными существами, известными как Меары, которые обладали способностью скользить по ландшафту с невероятной скоростью, независимо от местности под их копытами.

Я услышал, как позади меня скачет Эйч. Когда я оглянулся на нее, она изумленно уставилась на меня. Я не понимал почему, пока ее взгляд не переместился на окно браузера, которое все еще было открыто передо мной и в котором отображалась запись в «Хантерпедии» об Ангбанде. Я забыл изменить настройки конфиденциальности, поэтому все окна браузера, которые я открывал, были автоматически видны членам моего клана.

«Ты ведь понятия не имеешь, что мы должны делать, когда прибудем туда?» — спросила она. «Ты искал информацию! Я только что видела, как ты это искал!»

«Я просто освежил свою память, Эйч. Вот и все.»

«Хорошо», — ответила Эйч. «Тогда скажи мне, что мы будем делать, когда доберемся туда? Как мы попадем внутрь его крепости? И как, черт возьми, мы должны достать осколки из Короны Моргота? Ты сказал, что этот чувак непобедим».

Она продолжала смотреть на меня, пока мы оба скакали в своих седлах, ожидая моего ответа.

«Я еще не уверен», — признался я. «Я знаю, что Берен и Лутиэн смогли «низвергнуть» Моргота и украсть одну из драгоценностей из его короны, но я не знаю, как они это сделали. Думаю, эта история есть в «Сильмариллионе», но я так и не дочитал его до конца. Но я пролистаю краткое изложение по пути в Ангбанд, хорошо? Я разберусь, что нам нужно делать, обещаю!»

Эйч выглядела так, словно я только что ударил ее по лицу.

«Какого черта, Си!» — закричала она. «Я думала, ты разобрался с этим хоббитским дерьмом. Ты же говорил мне, что ты эксперт по Толкиену!»

Я сокрушенно покачал головой.

— Я никогда не говорил «эксперт»! — ответил я. — АртЗмида — эксперт. Я действительно знаком только с Третьей эпохой Средиземья — именно тогда происходят события «Хоббита» и «Властелина колец». Я вроде как эксперт по Арде III. Я имею в виду, я выполнил все квесты там…

Я не упомянул, что выполнил их все много лет назад, во время конкурса Холлидея, когда я еще повышал уровень своего аватара. Или что квесты на Арде III были гораздо интереснее для меня. Эта планета была покрыта портами множества различных ранних видеоигр и ролевых игр по Средиземью, созданных

такими компаниями, как Beam Software, Interplay, Vivendi, Stormfront и Iron Crown Enterprises. На самом деле, один из самых первых квестов, которые я выполнил в ОАЗИСЕ, был портом оригинального текстового приключения «Хоббит» на Арде III, в создании которого, по слухам, принимала участие Кира Морроу. (Только подумав об этом, я вспомнил строчку текста из игры — одну, которую она выплевывала снова и снова, когда я слишком долго задерживался в одном месте: Проходит время. Торин садится и начинает петь о золоте).

Я даже выполнил невероятно трудновыполнимые квесты в крайних восточных и южных регионах Средиземья, в которых нужно было противостоять злым культам, основанным Алатаром и Палландо.

— Мне плевать на Арду III, Си! — воскликнула Эйч. — Что насчет этой планеты? Сколько квестов ты выполнил здесь, на Арде I?

Эйч всегда могла определить, когда я ей лгал, поэтому я даже не стал пытаться.

— Ноль, ясно? — ответил я. — Ни одного. Но на это есть веская причина, Эйч! Не делай такое лицо! Все задания здесь — это пустяковые ловушки: ты не сможешь пройти их, если не обладаешь энциклопедическими знаниями всего толкиеновского легендариума! И я говорю не только об опубликованной версии «Сильмариллиона». Вам нужно запомнить детали кучи разных, противоречащих друг другу, неопубликованных ранних черновиков! И все тринадцать томов «Истории Средиземья»! Извиняюсь, но у меня были другие приоритеты в исследованиях.

— Например? — спросила Эйч, закатывая глаза. — Смотреть «Монти Пайтон и Святой Грааль» в двухсотый раз?

— Это был один из любимых фильмов Холлидея, Эйч! — крикнул я. — Знание этого фильма наизусть помогло нам добраться до яйца, ты помнишь? А еще это шедевр комедии, так что…

— Ты сказал мне, что «прочитал все романы всех любимых авторов Холлидея»! И Толкиен был в списке его любимчиков, чувак!

Я вздохнул.

— «Сильмариллион» — это не роман, Эйч. Это скорее справочник по сеттингу кампании для ролевой игры «Средиземье». Он полон рассказов и поэм о создании Средиземья, его божествах, истории и мифологии. Алфавиты и словари произношения для выдуманных эльфийских языков. У меня просто никогда не было времени закончить ее…

Несколько секунд Эйч молча изучала мое лицо. Затем она

сделала вид, что нюхает воздух.

— Я чувствую запах дерьма, Уоттс, — сказала она, сузив глаза. — Ты никогда не был тем, кто халтурит в своих исследованиях. И ты знал, что Кира Морроу была фанаткой Толкиена! Ради Бога, она жила в копии Ривенделла. Почему бы тебе не изучить всё до единого?

Она сделала паузу на мгновение, затем ее глаза внезапно расширились от понимания.

«Ага!» — воскликнула она. «Теперь я поняла. Ты пропустил это дерьмо про Древние Времена из-за Саманты, верно? Потому что она тоже большая поклонница Толкиена». Она покачала головой. «Ты все еще одержим ею. Не так ли, Уоттс?» Она указала на наше окружение. «Что, это место напоминает тебе о ней или что-то еще?»

Я начал отрицать это, но Эйч была права, и она знала это.

— Да, хорошо! — сказал я. — Все это гребаное место напоминает мне о ней! — Я указал на наше окружение. — Эта музыка, которую ты сейчас слышишь? Партитуры из фильмов Говарда Шора, которые играют по кругу везде, куда бы ты ни пошел на этой богом забытой планете? Они тоже напоминают мне о Саманте! Она любит слушать эту музыку, когда засыпает. По крайней мере, раньше любила.

Воспоминание о том моменте, когда я узнал это о ней, начало всплывать, и я почувствовал, как оно скручивает мои внутренности в узлы, поэтому я энергично потряс головой, пока оно не исчезло из моих мыслей. Затем я снова посмотрела в глаза Эйч.

«Все мои отношения с Самантой в реальном мире длились всего одну неделю, Эйч», — ответил я. «Эту неделю мы все вместе провели у Морроузов в копии Ривенделла. Ей понравилось там находиться, и она обожала рассказывать о Средиземье. Я думаю, Саманта любит Толкиена так же, как Кира — может быть, даже больше».

Я виновато посмотрела на Эйч.

— В ту неделю Саманта узнала, что я так и не дочитал «Сильмариллион», — рассказал я. — И она вылила на меня огромное количество дерьма по этому поводу. Я планировал попробовать еще раз, но позже. Но мы расстались. И с тех пор я избегаю Толкиена. Это просто было слишком болезненным.

Эйч сочувственно улыбнулась мне. Затем она наклонилась в седле, чтобы легонько ударить меня по плечу.

«Си, — сказала она, — может быть, есть причина, по которой два последних осколка спрятаны здесь, на планете, которую Арти знает лучше тебя. Судьба хочет, чтобы она была здесь».

«В данный момент Арти не может нам помочь, помнишь?» ответил я. «И мы договорились соблюдать радиомолчание, пока у нас не будет двух последних осколков. Мы должны придерживаться плана».

Эйч кивнула и на мгновение замолчала.

«По крайней мере, отправь ей текстовое сообщение», — предложила Эйч. «Пусть она знает, где мы и с чем столкнулись».

Я кивнул и коснулся значка сообщений на своем интерфейсе. Записка была короткой и милой:

> *Дорогая Арти*
>
> *В подсказке на пятом осколке сказано: «И два последних осколка в Короне Моргота будут твои». Мы находимся на Арде и сейчас направляемся в Ангбанд, но нам очень нужна твоя помощь. Сёто больше нет. Теперь здесь только я и Эйч. Если ты не можешь ничем помочь нам, находясь там, где ты сейчас, мы поймем. Постараемся и без тебя сделать всё возможное.*
>
> *MTFBWYA*[42]*,*
>
> *Си и Эйч*

Я показал сообщение Эйч. Она одобрительно кивнула, и я нажал «Отправить».

«Как ты думаешь, почему Кира так помешалась на Средиземье?» спросила меня Эйч, когда мы продолжили скакать галопом по темному лесу.

«Чистый, неискаженный эскапизм», — сказал я. «Произведения Толкиена напрямую вдохновили авторов Dungeons & Dragons. А потом D&D, в свою очередь, вдохновила первое поколение дизайнеров видеоигр, которые пытались повторить опыт игры в D&D на компьютере. Кира, Ог и Холлидей — все они выросли, играя в D&D и видеоигры, созданные на ее основе. И это вдохновило всех их на создание компьютерных ролевых игр. Так появилась серия Квестов Анорака, а затем и ОАЗИС. Если бы не Толкиен, все мы, задроты, получили бы гораздо меньше развлечений за последние девяносто лет».

«Так», — заметила Эйч. «Значит, он отчасти виноват во всем этом?» Она снова ухмыльнулась своей чеширской ухмылкой, чтобы дать мне понять, что она шутит.

Пока мы ехали дальше, я с удивлением смотрел на окружающую обстановку. Даже сейчас я не переставал удивляться масштабам и детализации воображения Толкиена. Спустя почти столетие художники, сказочники и программисты все еще черпали вдохновение в его творениях.

Когда мы выехали за северную границу леса, наши скакуны резко остановились, и мы с Эйч оказались на обугленной и пустынной пустоши, простиравшейся перед нами насколько хватало глаз. Казалось, что здесь было взорвано несколько сотен атомных бомб, причем все в течение последних нескольких месяцев. Вдали, через весь северный горизонт, простирались Железные горы. А в самом их центре, прямо перед нами, из горного массива поднимались три огромных, невероятно высоких черных вулкана, нависая над горами и вздымаясь в густые черные облака, которые клубились в небе над нами.

Мне надоело каждые несколько минут сверяться с картой, чтобы понять, на что я смотрю, поэтому я сделал то, чего большинство уважающих себя охотников никогда бы не сделали — включил титры гида ОАЗИСА и активировал программу распознавания изображений. Когда я снова взглянул на простирающуюся перед нами пустошь, на моем интерфейсе появилась надпись, сообщающая, что я смотрю на бесплодные дюны Анфауглита, безлюдный адский пейзаж, созданный Морготом, когда он выжег некогда зеленые равнины Ард-Галена черным огнем Тангородрима — так назывались три вулканические вершины, возвышающиеся над горизонтом впереди.

«В Дор-Даэделот просто так не входят», — сказал я, полагая, что Эйч не поймет шутку. Но она не поняла.

— В Дор-что? — переспросила она.

«Дор Даэделот», — сказал я, указывая на выжженный ландшафт вокруг нас. «Земля Моргота. Самого Темного Властелина».

«Я как раз хотел спросить тебя об этом», — ответила Эйч. «Во всех трех чрезвычайно длинных фильмах о Хоббитах, которые ты заставил меня посмотреть, разве не какой-то чувак по имени Саурон был «Темным Властелином Средиземья»?»

«Да», — ответил я. «Но он занял эту должность только в конце Второй Эпохи, после того как Моргот был изгнан в Преисподнюю. Тогда к власти пришел Саурон. Но здесь, в Первую эпоху, Саурон был всего лишь одним из демонических генералов Моргота. А еще он был оборотнем, который мог превращаться в волка или летучую мышь».

«Саурона ведь сейчас здесь нет?» — обеспокоенно спросила она, глядя на темное небо над головой.

И снова я не был уверен. Мне пришлось проверить запись о Сауроне в Хантерпедии.

«Саурон командует Тол Сирионом», — сказал я, считывая данные со своего интерфейса. «Островная крепость,

расположенная более чем в ста милях к западу отсюда. Не думаю, что мы с ним столкнемся».

«Это радует», — ответила она, немного расслабив позу.

«Нет, Эйч», — ответил я. «Это не так. Саурон — ничтожество по сравнению с этим Морготом. Он один из самых жестких — если не самый жесткий — персонажей во всей симуляции. Согласно тому, что я читал о нем, он всемогущ и неуязвим».

«Что значит неуязвимый?»

«Я имею в виду, что его нельзя убить», — уточнил я. «Из того, что я читал на форумах охотников, следует, что Моргота можно изгнать в Преисподнюю на неопределенный срок, но для этого сначала нужно выполнить целую серию эпических квестов, чтобы заручиться помощью Валар, а на их выполнение, вероятно, уйдут недели. Это если бы я знал достаточно о Древних Временах, чтобы выполнить их все, а я не знаю».

«Хорошо», — сказал Эйч, осознав это. «Тогда, если мы не можем убить Моргота, как нам достать два последних осколка из его короны?»

«Я все еще работаю над этим», — ответил я, указывая на множество окон браузера, открытых в воздухе вокруг меня, каждое из которых отображало различные записи в Хантерпедии. «Просто дайте мне еще несколько минут».

«Давай, Си», — сказала она. «Давай двигаться дальше!»

Она собиралась снова пустить свою лошадь вперед, но я схватил поводья, чтобы остановить ее.

— Подожди, — скомандовал я. — Прежде чем мы поедем дальше, мы должны постараться сокрыться, чтобы на нас не напали бродячие отряды орков. У тебя есть какие-нибудь заклинания невидимости?

Эйч согласно кивнула.

— Конечно, — сказала она. — Как насчет Улучшенной маскировки Озувокса. Это девяносто девятый уровень. Она скроет нас от всего, включая инфравидение, ультравидение и истинное зрение.

— Отлично, — согласился я. — Ты можешь наложить его на нас обоих? И на скакунов тоже?

Она кивнула и пробормотала несколько заклинаний. Когда она завершила их, мы и наши скакуны стали невидимыми. Но мы по-прежнему могли видеть полупрозрачную версию аватаров друг друга и наших животных на наших интерфейсах, что позволяло нам избегать столкновений друг с другом. После этого мы продолжили мчаться на север, по бесплодному ландшафту, к трем башням из черного стекла и вулканической породы, возвышающимся над мрачным горным хребтом вдали.

Впереди мы заметили большой холм, возвышающийся над плоским и пустынным ландшафтом окрестностей. Но когда мы приблизились к этому «холму», оказалось, что это огромная куча мертвых тел — убитые и расчлененные трупы тысяч эльфов и людей. Субтитры моего гида подсказали мне, что это Хауд-ан-Нденгин. Курган убитых.

Я прикрыл рот и нос своим плащом, пытаясь отогнать смрад, наполнявший воздух. Я взглянул на Эйч и увидел, что она делает то же самое.

Эйч смотрела на огромную кучу трупов, пока мы ехали мимо нее. Тогда она повернулась в седле лицом ко мне и заговорила так, чтобы ее голос был слышен сквозь стук копыт наших лошадей.

«Ты уверен, что не хочешь вызвать подкрепление, Си?» спросила Эйч. «Ты можешь снова попробовать свой трюк с Днем Святого Криспина. Разослать сообщение каждому пользователю в ОАЗИСА, попросить их прийти сюда и помочь нам?»

«На этот раз ничего не выйдет», — ответил я. «Никто не придет».

«Конечно, придут», — возразила Эйч. «Если ты скажешь им правду и дашь понять, что от нашего успеха зависит жизнь каждого пользователя ОНИ, я могу поспорить, что хотя бы несколько тысяч из них придут нам на помощь».

«На этот раз армия нам не поможет», — сказал я. «Нолдор осаждали Ангбанд более четырехсот лет, но так и не смогли даже приблизиться к Сильмариллам». Я покачал головой. «Думаю, нам придется пробраться внутрь, как Берену и Лутиэн».

«Как кто и кто?»

«Смертный человек и бессмертная дева эльфов, которые полюбили друг друга», — сказал я, указывая на экземпляр «Сильмариллиона», открытый в окне рядом со мной. «Они смогли пробраться в Ангбанд и украсть один из Сильмариллов Железной Короны, усыпив Моргота и его приспешников». Я повернулся, чтобы посмотреть на Эйч. «Какое самое мощное заклинание сна есть в твоей книге заклинаний?»

Она достала свой список заклинаний и несколько секунд сканировала его.

«Вечный сон Морденкайнена», — сообщила она. «А я девяносто девятого уровня, так что оно должно быть достаточно мощным, чтобы усыпить любого персонажа в зоне его действия, даже если они создадут защитные чары».

«Хорошо», — решил я. «Тебе нужно будет наложить его как минимум дважды. Вход в Ангбанд должен охранять огромный черный волк по имени Кархарот. Нам придется усыпить его,

чтобы пройти мимо и проникнуть внутрь. Затем, когда мы найдем путь в тронный зал Моргота, нам нужно будет усыпить всех, кто там находится. Тогда, думаю, нам удастся выкрасть осколки из его короны».

Эйч кивнула и молча внесла несколько быстрых изменений в свой список заготовленных заклинаний. Затем она показала мне два больших пальца вверх.

«Хорошо», — сказал я. «Этого должно хватить. Думаю, мы готовы».

«Будем надеяться», — добавила она, и мы оба пришпорили своих взволнованных коней, уносясь прочь от Кургана Убитых и дальше, к Вратам Ангбанда, которые лежали у основания Тангородрима, чьи три огромные вершины возвышались впереди нас, высоко поднимаясь над Железными горами внизу.

Я использовал функцию увеличения на своем интерфейсе, чтобы приблизить вершины трех массивных вулканических гор, и смог разглядеть место на западной вершине, где эльфийский принц Маэдрос был прикован к скале в ожидании спасения. На восточной вершине я заметил еще одного пленника Моргота — человека по имени Хурин, прикованного к стулу на вершине Тангородрима. Очевидно, эти персонажи всегда были там, как часть других высокоуровневых квестов Древних Времён, которые проходили в этих горах.

Через несколько минут мы с Эйч оказались на длинной узкой дороге, ведущей к массивным Вратам Ангбанда, которые были установлены глубоко в основании центральной вершины Тангородрима. По обе стороны дороги лежали большие расщелины, заполненные тысячами гигантских, извивающихся черных змей, которые корчились в одной извивающейся массе.

Сверху на скалистых утесах сидели демонического вида стервятники, озираясь и огрызаясь на нас. Я понял, что заклинание невидимости Эйч не действует на существ, обитающих здесь, и попросил ее деактивировать его. Она подчинилась, и мы продолжили путь к двум массивным железным дверям, установленным в отвесной стене скалы впереди.

Когда мы приблизились к воротам на расстояние нескольких сотен ярдов, наши скакуны отказались идти дальше. Мы с Эйч спешились, после чего я еще раз произнес имя каждой лошади, и они уменьшились и превратились в крошечные стеклянные фигурки, которые я поднял и положил обратно в инвентарь.

Уже пешком мы добрались до ворот и увидели, что они стоят распахнутыми. Но на скалистом плато перед ними стоял огромный черный волк и смотрел на нас немигающими глазами, которые в тени Ангбанда светились ярко-красным.

Это был Кархарот — одно из самых страшных существ Древних Дней.

Увидев размеры волка, Эйч протянула обе руки вниз и еще раз коснулась полосок на боках своих адидасов, и их цвет изменился с сине-черного на серебристо-золотой.

«Эти я ношу, когда в мяч играю», — продекламировала Эйч. «Вмиг на десяти футов сразу вырастаю».

Когда она закончила произносить кодовую фразу, она внезапно увеличилась в размерах, пока ее аватар не стал ростом ровно десять футов. Благодаря изменению пропорций Кархарот больше не возвышался над ней. Теперь она могла смотреть ему прямо в его демонические красные глаза.

Кархарот продолжал пристально смотреть на нас, пока мы не дошли до конца дороги и не оказались у основания ступеней, ведущих ко входу. Когда мы с Эйч начали подниматься по ступеням, она начала накладывать на огромного волка свое сонное заклинание, создавая руками замысловатые узоры в воздухе, шепча слова заклинания.

Но когда заклинание было завершено, Кархарот не закрыл свои светящиеся красные глаза. И он не заснул. Вместо этого он оскалил зубы и бросился на нас.

Он проигнорировал Эйч и направился прямо на меня, вероятно, потому что именно у меня в инвентаре были осколки. Я поднял меч и сделал несколько шагов назад, когда Кархарот разинул черную пасть с острыми как бритва клыками.

Я продолжал отступать по ступеням, пока огромный волк наступал на меня, щелкая челюстями снова и снова, всего в нескольких дюймах от моего лица.

Я несколько раз ударил его Гламдринг, но светящееся голубое лезвие меча, казалось, даже не пробило шкуру волка, даже когда мне удалось вонзить его прямо в черные, покрытые слизью десны.

Кархарот повернулся и набросился на Эйч, сомкнув челюсти на ее ноге. Затем зверь яростно тряхнул ее и отбросил в сторону. Но Эйч поднялась на ноги и контратаковала, выбрасывая из каждой руки по шару огня и молнии и произнося одно заклинание за другим.

Я попытался атаковать огромного волка, пока он был отвлечен обстрелом Эйч, но он каким-то образом почувствовал мое приближение, и прежде чем я успел нанести удар мечом, он вывернул шею и укусил меня за плечо. Мой аватар получил более ста очков урона, а затем на интерфейсе появилось сообщение о том, что зубы волка покрыты каким-то ядом, и что я буду продолжать терять все больше очков урона каждые несколько

секунд от действия яда. Яд Кархарота также временно обездвижил моего аватара, оставив меня открытым для новой атаки.

За эти годы мы с Эйч столкнулись со многими грозными врагами на разных планетах. Однажды мы вдвоем расправились с Тарраском на Фаэруне менее чем за пять минут. Мы транслировали это в прямом эфире. Это была легкая прогулка. Но менее чем через тридцать секунд Кархарот уже заставил нас обоих бежать и терять хит-пойнты.

Я достал из инвентаря зелье лечения яда и проглотил его одним глотком. Но, к своему ужасу, я увидел, что мой счетчик хит-пойнтов продолжает падать. Я все еще получал урон от отравления. Зелье должно было его вылечить, но оно не действовало. Точно так же, как заклинание сна Эйч не подействовало на волка. Очевидно, я что-то упустил.

В тот самый момент, когда Кархарот начал подкрадываться ко мне, чтобы совершить новую атаку, я увидел, как увеличенный аватар Эйч спрыгнул с лестницы прямо ему на спину. Когда он начал кружиться и метаться, Эйч каким-то образом умудрилась подбросить зверя вверх и перевернуть его, приземлиться обеими ногами на его переносицу и нанести удар прямо между его горящими красными глазами.

Затем, когда зверь завыл и отпрянул назад в агонии, Эйч сделала еще один кувырок и приземлилась на землю прямо перед ним. Пока он был временно ослеплен, она вложила все свои силы в еще один шквал ударов мечом.

А Эйч спасла меня на мгновение, но я видел, что от укуса в ногу она сильно ослабла. Похоже, она была отравлена ядом, потому что ее движения значительно замедлились.

Она отчаянно уворачивалась, когда Кархарот бросился на нее с огромными черными когтями, но через несколько секунд огромный волк вывел ее из равновесия и сомкнул челюсти на груди ее аватара. Я в отчаянии выкрикнул имя Эйч, потому что знал, что зверь нанес смертельный удар.

Эйч обернулась, чтобы посмотреть мне в глаза, и тут же обмякла и упала на землю. Затем ее аватар медленно исчез, оставив после себя груду падающих предметов — все оружие и доспехи из ее инвентаря.

Секунду я стояла в шоке, думая, не потерял ли я навсегда свою лучшую подругу. Но я не мог позволить себе поверить в это, поэтому я рванулся вперед и подобрал все предметы, которые выронила Эйч, и добавил их в свой инвентарь, надеясь, что смогу вернуть их ей позже.

Затем я взял меч, который дал ей, Андурил, и взял его в

левую руку, чтобы иметь возможность использовать его вместе с Гламдрингом в правой. Оба эльфийских клинка продолжали светиться ярко-синим светом, когда я повернулся лицом к Кархароту (возможно, я выглядел немного глупо, одновременно орудуя двумя такими большими мечами, но боевые характеристики моего аватара делали это без труда, а у меня был навык владения двойным оружием и амбидекстрия, так что я получал по три атаки за раунд каждым мечом, каждой рукой).

Кархарот уставился на меня своими мерцающими красными глазами, и тут я заметил, что они повторяют ритм счетчика хит-поинтов на моем интерфейсе, который мигал, напоминая мне, что мой аватар находится всего в нескольких секундах от смерти. И когда мой аватар умрет, я не смогу возродиться и проснуться в совершенно новом виртуальном теле. Я должен был кончить так же, как Эйч, Сёто и все остальные. Запертый в коме, вызванной ОНИ, с малой надеждой когда-нибудь прийти в себя.

Кархарот продолжал наступать, а я отступал, пока он не загнал меня в угол на краю плато. Он подошел ближе и приготовился совершить свое второе по счету убийство, раздвинув свои массивные челюсти в страшной ухмылке, когда приблизился ко мне. Я поднял оба своих древних эльфийских меча, пытаясь защититься, но знал, что это безнадежно.

Вот и все. Мне предстояло умереть самой настоящей смертью, и мои поиски должны были закончиться полным провалом — провалом, который, скорее всего, приведет к смерти миллионов других людей, включая двух моих лучших друзей. И у меня никогда не будет возможности исправить ситуацию с Арти. Сказать ей, что я люблю ее больше, чем любого другого человека, который когда-либо появлялся в моей жизни.

Это было не так, как я хотел умереть. Даже близко нет.

А потом моя бывшая девушка упала с неба..

0025

Сначала я услышал настойчивый писк летучей мыши, когда Кархарот зарычал и приблизился ко мне. Я мельком увидел крылья летучей мыши, промелькнувшие по краю моего периферийного зрения. Затем я услышал знакомый звуковой эффект трансформации — я знал, что он был взят из старого мультфильма про Супердрузей, — и через долю секунды АртЗмида совершила супергеройскую посадку на каменистую землю прямо между мной и Кархаротом. Затем она поднялась во весь рост и встала лицом к лицу с Волком — стражем адских врат, ее длинный черный плащ развевался на ветру, как мантия.

Кархарот замер на середине шага и склонил голову набок, глядя на нее, как любопытная собака. АртЗмида сделала шаг вперед и подняла обе руки в сторону огромного волка, как бы обнимая его. Затем она начала петь, и тут же из ниоткуда возникла музыка, сопровождавшая ее пение.

«О забытый горем дух, — пела АртЗмидп Кархароту, и ее усиленный голос эхом отражался от высоких каменных стен Тангородрима, — погрузись сейчас в темное забвение и забудь на время о страшной обреченности жизни».

Веки огромного волка дрогнули, ненадолго заслонив огненно-красные угли, пылающие в центре каждого из его зрачков. Затем его глаза закрылись, и могучий Кархарот опустился на землю перед АртЗмидой, вызвав небольшое землетрясение. Когда толчки утихли, единственным звуком в этом пустынном месте был храп огромного зверя.

Но еще до того, как Кархарот упал на землю, АртЗмида уже бросилась ко мне.

Она положила руки на рану от укуса на моем плече, которая уже начала гноиться, превращая кожу и вены вокруг в черный рубец. Затем она начала петь другую песню. В этой песне были слова на эльфийском языке, которые я не понимал, и субтитры моего переводчика были заслонены моим счетчиком хит-поинтов, который теперь заполнял весь мой интерфейс. Он также мигал красным, чтобы я знал, что у моего аватара теперь осталось всего пять хит-поинтов.

Затем АртЗмида допела свою короткую песню, и мой счетчик хит-поинтов снова подскочил до максимума. И он остался на месте — признак того, что я также был излечен от продолжающегося воздействия смертельного яда волка.

Я просто лежал на земле и дрожал. И тут я почувствовал, что АртЗмида взяла меня за руку, и, открыв глаза, увидел, что она

смотрит на меня.

«Спасибо!» сказал я, обнимая ее. Мой голос прозвучал как шепот. «Спасибо, что спасла меня. Спасибо, что вернулась».

Я заставил себя отпустить ее.

«Я рада, что ты чувствуешь себя лучше», — сказала она. «Но о чем ты думала?» Она покачала головой. «Что ты можешь просто приехать к Вратам Ангбанда совершенно неподготовленным и с полпинка пройти квест Сильмариллов?»

«Я не был «совершенно неподготовленным»!» возмущенно ответил я. «Ты случайно не заметил, что я сейчас владею и Андурилом, и Гламдрином?» Я указал на дорогу. «И я прискакал сюда на Шедоуфаксе! Я стараюсь изо всех сил. Так что не обращайся со мной так, будто я какой-то тупоголовый Брейсгирдл из Хардботла!»[43]

Это заставило ее утратить самообладание и фыркнуть несколько раз подряд. Когда она пришла в себя, ее поведение значительно смягчилось.

«Ты чуть не склеил ласты, ас», — сказала она. «Чуть не склеил».

«Мы не знали, успеешь ли ты прибыть вовремя, поэтому я сделал все, что мог. Мне жаль, что из-за меня убили Эйч…» Мой голос сорвался, и я сдержал слезу. «И мне жаль, что я так и не дочитала «Сильмариллион», даже после того, как обещала тебе. Мне так жаль…»

«Все в порядке», — сказала она. «Возьми себя в руки, Зи». Она указала в сторону открытых ворот Ангбанда. «Сейчас нам нужно выполнить задание. Эйч и Сёто рассчитывают на нас».

«Хорошо», — сказал я, поднимаясь на ноги. «Дай мне секунду. Я хочу позвонить Фейсалу и убедиться, что жизненные показатели Эйч в порядке, и еще раз проверить состояние Сёто».

Она согласно кивнула, и я позвонил Фейсалу. Но он не ответил. Я звонил, пока звонок не перешел на голосовую почту, затем повесил трубку и повернулся лицом к АртЗмиде. У нее в интерфейсе был открыт инвентарь аватара, и она пролистывала длинный список магических предметов.

«Есть ли у тебя в инвентаре Ангрист?» — спросила она. «Или Ангайнор?»

Она достала из инвентаря длинный изогнутый эльфийский нож. Затем она достала цепочку из какого-то светящегося металла и тоже протянула ее мне.

Я покачал головой. Секунду спустя мой интерфейс услужливо сообщил мне, что Ангрист — это нож, который может рассекать железо «словно зеленое дерево». И я узнал, что Ангайнор — это цепь, выкованная «Ауле, чтобы быть прочнее всех других цепей».

Она была сделана из нерушимого сплава, известного как тилкал.

— Прости, — сказал я. — У меня не было времени собрать их по пути сюда.

Арт3мида передала мне нож, затем прикрепила цепочку на пояс.

«Могу я взглянуть на Пятый осколок?» — спросила она.

Я протянул его, и мы оба перечитали надпись:

> *Благодаря подвигу темной славы, добейся её руки.*
> *И два последних осколка в Короне Моргота будут твои.*

«Это уловка, Зи», — сказала она. «Не пытайся срезать больше одного Сильмарилла с короны Моргота — как бы легко это ни выглядело. Если ты это сделаешь, нож сломается, и ты пробудишь Моргота и всех его приспешников. Тогда на нас обрушатся Готмог и Глаурунг, а также множество орков, варгов, оборотней, вампиров и балрогов под предводительством Анкалагона Черного. Берен совершает ту же ошибку в «Сильмариллионе»».

Я издал вздох разочарования.

«Я пытался прочитать его, знаешь ли», — сказал я. «Но я не смог. Она слишком сильно напоминала мне о тебе».

Она мгновение изучала мое лицо, затем улыбнулась.

— Какая у твоего аватара в настоящее время спецификация, ас? — спросила она меня.

— Все еще Хаотическое Добро, — ответил я. — А что?

«Потому что, если твой аватар окажется злым, Сильмарилл обожжет тебе руку, и ты не сможешь его поднять».

«Приятно слышать», — сказал я, встретившись с ней взглядом. «Я очень рада, что ты здесь, Арти. Спасибо, что пришла».

Она подняла подбородок к возвышающимся над нами вершинам Ангбанда. «Ог и Кира были теми, кто первоначально воссоздал приключения Берена и Лутиэн здесь, на Арде. Они вместе разработали и написали этот квест. Он безумно сложный. Никому еще не удавалось его завершить. В том числе и мне. На самом деле, это единственный квест на этой планете, который я не выполнил. Я даже никогда не пытался его пройти».

«Почему нет?» спросил я.

«Потому что это квест для двоих, Зи», — сказала она. «И я всегда хотела завершить его с тобой….».

«Тогда я все испортил», — сказал я. «Я знаю. Мне жаль. Это была моя вина. Это все моя вина».

«Все будет хорошо», — сказала она, ухмыляясь мне. «Сейчас мы завершим этот квест, Уоттс. Ты и я».

«Хорошо», — сказал я. «Просто скажи мне, что делать, а что нельзя. Я буду следовать твоим указаниям».

Она начала улыбаться, но потом нахмурилась.

«Ты начинаешь нервничать, Зи», — сказала она. «Ты хорошо себя чувствуешь?»

Она протянула руку и взяла обе мои ладони в свои. Тогда я заметил, что они дрожат. И что я не могу заставить их остановиться. Я также поняла, что скрежещу зубами, и мне стало казаться, что у меня начинается мигрень.

«Синдром синаптической перегрузки», — сказал я. «Симптомы начинают проявляться. И дальше будет только хуже, так что давайте двигаться дальше. Никто, кроме меня, не сможет собрать последние два осколка, Арти».

Она молча смотрела на меня в течение мгновения, затем кивнула.

«Ты точно готов?»

«Я чувствую себя фантастически!» соврал я. «Теперь, когда ты здесь, у меня очень позитивное восприятие всего этого».

Она улыбнулась. Тогда она снова открыла свой инвентарь и достала красивый шлем из митрила, отлитый в форме головы дракона и покрытый драгоценными камнями и самоцветами.

«Вот, — сказала она, протягивая шлем мне. «Надень его. Это Драконий шлем Дор-ломина. Он защитит тебя в бою и убережет от отравления проклятым оружием Великого Врага. И вот — надень это тоже».

Она протянула мне какой-то волшебный меховой плащ под названием «Волчья шкура Драуглуина». Как только я его надел, мой аватар начал превращаться в огромного волка, заставив меня опуститься на четвереньки. Трансформация в другое животное, когда на тебе гарнитура ОНИ, была странным опытом, потому что ты больше не чувствовал себя в человеческом теле. К этому нужно было привыкнуть. Но я уже перевоплощался во множество других четвероногих существ во время выполнения заданий, поэтому я уже привык к этому ощущению и имел большой опыт передвижения на четырех лапах.

Закончив переодевать меня, АртЗмида достала из инвентаря какой-то магический плащ и надела его. Программа распознавания образов определила его как плащ летучей мыши из Тюрингветхиля. Когда она подняла капюшон и натянула его на голову, она снова превратилась в большую летучую мышь и взлетела, хлопая темными крыльями и порхая вперед через широко распахнутые Врата Ангбанда.

Прошло несколько секунд, прежде чем я понял, что должен последовать за ней. Тогда я бросился вперед и побежал за ней на

четвереньках.

* * *

АртЗмида провела меня через массивные черные ворота Ангбанда, затем по крутой каменной лестнице, которая вела вниз, в глубину пещеры. Внизу мы оказались у входа в лабиринт темных коридоров и проходов, каждый из которых вел дальше под землю.

Я уже собирался идти прямо вперед, к самому широкому и хорошо освещенному проходу. Но тут на моем пути появилась АртЗмида и вернулась в человеческий облик.

«Если мы продолжим путь, нам придется прокладывать дорогу вниз через Лабиринтовую пирамиду», — сказала она. «Это огромный подземный лабиринт, состоящий из ста процедурно генерируемых уровней все большего размера и смертельной опасности. Это воссоздание старой игры в стиле «рогалик», основанной на Ангбанде». Она указала направо. «К счастью, я знаю короткий путь, который ведет прямо вниз, в Неземной зал, где находится трон Моргота. Следуй за мной, Брейсгирдл».

Я последовал за ней по соседнему коридору на небольшое расстояние. Затем она остановилась и осторожно прижала ладонь к ничем не примечательному участку стены коридора. Со скрежетом камня эта часть стены отодвинулась, открыв доступ к тайному проходу. АртЗмида шагнула в него, затем жестом пригласила меня следовать за ней. Как только я оказался рядом с ней, она снова прижала руку к стене, и камень задвинулся. Через несколько минут мы вышли из другой потайной двери, расположенной в нескольких метрах от тронного зала Моргота.

АртЗмида откинула капюшон своего плаща. «Хорошо, Зи», — сказала она. «План такой. Обычная магия на Моргота не действует, но я надеюсь, что заклинание песни Средиземья вырубит его, как вырубило Кархарота. У меня есть заклинание девяносто девятого уровня, против которого он не сможет устоять. Будем надеяться, что мое произношение на квэнья окажется на высоте».»

Она пошла вперед, смело шагая через открытые двери тронного зала Моргота, словно в гости к королевской особе, а я, оставаясь в облике волка, шла за ней по пятам.

Нижний зал представлял собой большую пещерную камеру с полом из полированной бронзы. Вдоль стен стояли пыточные клетки и железные девы, а также статуи извивающихся черных змей. В другом конце зала возвышался массивный железный трон,

на котором восседал мрачный великан. Моргот оказался еще более ужасающим, чем я себе представлял. Это была возвышающаяся демоническая фигура в черных пластинчатых доспехах, выглядевшая так, словно она была изображена на обложке какого-нибудь хардкорного альбома в стиле хэви-метал. Его единственным модным аксессуаром было семифутовое оружие ближнего боя, лежащее у него на коленях, которое, как услужливо сообщил мне мой интерфейс, называлось Гронд, Молот подземного мира, и было способно убить любого аватара одним ударом.

Как только мы увидели Моргота, АртЗмида начала петь. Ее голос эхом отразился от черных стен палаты, и когда она закончила свою песню, все орки, балроги и другие страшные существа, стоявшие на страже во дворе Моргота, погрузились в сон. Через несколько ужасающих секунд сам Моргот опрокинулся вперед со своего трона, потеряв сознание, и рухнул лицом вниз на бронзовый пол с громовым лязгом, который прозвучал как железная лавина. Его корона скатилась с головы и упала на пол прямо передо мной, а в полосу черного железа были заключены три сияющих Сильмарилла.

Когда я взглянул на лицо Моргота, то увидел лишь клубящуюся массу бесформенной тьмы. Это было ужасающе, и я отвел глаза. Тогда я заметил, что обе его руки покрыты шрамами, как будто они были сильно обожжены, а часть массивной правой ноги отсутствует, как будто ее отрубили в бою.

АртЗмида жестом указала мне вперед, к короне, и снова начала петь ту же песню-заклинание. Она должна была повторять его непрерывно, чтобы все спали.

Я снял волчью шкуру и вернулся в человеческий облик. Затем я достал Ангрист и с его помощью вырвал один из светящихся Сильмариллов из его оправы в железной короне Моргота. Но когда я взял светящуюся драгоценность в руку, ничего не произошло. Ни вспышки света, ни воспоминания. Ни превращения в Шестой Осколок. Это был всего лишь Сильмарилл.

Сильмарилл излучал много света, как сияющий маяк, поэтому я положил его в инвентарь. Затем я снова взглянул на корону. У меня возникло искушение вытащить из нее вторую драгоценность. И третью тоже, просто ради забавы. Они были прямо передо мной! Но с большим усилием я прислушался к предупреждению Арти, надеясь, что она была права. Если это действительно та драгоценность, которая нам нужна, то, возможно, она превратится в осколок, как только мы вырвемся из пределов Ангбанда.

Как только она увидела, что я получил наш приз, АртЗмида

перестала петь. Тогда мы оба снова надели свои магические маскировки и отправились на поверхность, следуя тем же тайным путем, по которому пришли.

* * *

Когда мы достигли вершины лестницы и увидели большие железные ворота, то обнаружили, что путь нам снова закрыт. Гигантский волк Кархарот пробудился от своей дремоты. В тот же миг в моей правой руке внезапно появился Сильмарилл. Я попытался убрать его обратно в инвентарь, но обнаружил, что не могу. Драгоценность прилипла к ладони моей правой руки. Я не мог ее отпустить. «Если ты попытаешься пройти мимо Кархарота, он откусит твою руку и проглотит ее вместе с Сильмарилом», — сказала АртЗмида. «Так же, как он поступил с Береном. И если это случится, Сильмарилл сожжет Кархарота изнутри, сведет его с ума от боли, и он отправится рыскать по деревне. Нам придется преследовать его, и это будет стоить нам еще больше времени. Время, которого у нас больше нет».

«Хорошо», — сказал я. «Тогда почему бы тебе просто не усыпить его снова?»

«Я не могу», — ответила она. «Лутиэн смогла заколдовать его только один раз, когда они шли сюда».

«Тогда как мы собираемся пройти через эту тварь?»

«С небольшой помощью друга», — ответила АртЗмида. «Есть только одно существо, которое может избавить Кархарота от страданий».

Она достала из своего инвентаря маленькую стеклянную фигурку. Она была похожа на большую собаку с лохматой белой шерстью. Я понял, что это, должно быть, еще одна фигурка чудесной силы, такая же, как те, что были у Шедоуфакса и Феларофа. Но я никогда раньше не видел фигурку в виде собаки.

АртЗмида поставила фигурку на землю перед нами. Затем она положила два пальца в рот и издала длинный, пронзительный свист, после чего крикнула: «Хуан!».

Фигурка начала расти и превращаться в огромного ирландского волкодава с длинной белой шерстью. Он был размером с небольшую лошадь. Волкодав склонил голову перед АртЗмидой, затем понюхал воздух и обернулся. Заметив Кархарота, он тут же оскалил свои острые как бритва зубы.

АртЗмида наклонилась и прошептала Хуану что-то на синдарине, а тот бросился вперед и кинулся на Кархарота, сомкнув свои могучие челюсти на шее волка. Удар отбросил

Кархарота в сторону, освободив нам путь к выходу.

Мы с АртЗмидой побежали вперед, пока волкодав отвлекал волка настолько, что мы смогли выбраться через открытые ворота.

Как только я переступил порог и вышел из темной крепости Ангбанда, Сильмарилл в моей правой руке превратился в Шестой Осколок — и началось еще одно воспоминание.

* * *

Первые секунду или две я ничего не мог разглядеть. Потом кто-то снял с меня повязку, и я обнаружил, что смотрю на водопады Ривенделла, среди которых приютился знакомый особняк. Ог в первый раз показывал Кире дом, который он построил для нее. Место, где они проведут остаток жизни вместе. Кира сделала полный оборот, и я почувствовал, как заколотилось ее сердце, когда она рассматривала прекрасное окружение. Затем она посмотрела в глаза своему мужу и сказала: «Ах, Ог, я никогда не захочу покинуть это место».

* * *

Потом все закончилось, и я снова оказался на Арде, стоял рядом с АртЗмидой у врат Ангбанда, сжимая в правой руке Шестой осколок. Я взглянул на него. На его кристаллической поверхности была выгравирована витиеватая каллиграфическая буква L. Я сразу же узнал в ней символ персонажа Леукосии — тот самый, который украшал ее карточку персонажа в Dungeons & Dragons. Эту же букву L я видел в блокноте Киры, на ее иллюстрации Святилища Леукосии. Символ ее персонажа был выгравирован на поверхности каменного алтаря, и он точно совпадал с символом, выгравированным на Шестом осколке.

Я определил местоположение святилища на Хтонии в атласе ОАЗИСА и попытался телепортировать нас обоих туда. Но не смог. Мы не находились в установленной зоне отправления.

Внезапно в сером небе над головой прогремел гром, и из земли вокруг нас полыхнули красные молнии, а сама земля затряслась. Сверху раздался звук, похожий на серию взрывов, и мы оба посмотрели вверх, чтобы узреть огонь и дым, вырывающиеся из трех вулканических вершин Тангородрима. Мгновение спустя град раскаленных камней и расплавленного металла начал сыпаться на раскинувшийся внизу ландшафт.

«Ангбанд пробудился!» закричала АртЗмида, оттаскивая меня от ворот. Я уже слышал крики, рев и рычание всевозможных мерзких тварей, пробиравшихся к поверхности. Приспешники Моргота начали выходить из тайных врат позади нас. И мы слышали, как еще больше их приближается к главным воротам прямо перед нами. Мы оказались в ловушке посреди двух темных армий, обе стремительно приближались к нам.

Похоже, у нас не было никакой возможности спастись. Когда я обратился за советом к АртЗмиде, она указала на небо.

Пара гигантских орлов спускалась к нам, вытянув когти. АртЗмида не двигалась, и я тоже, и через долю секунды орлы подхватили нас обоих и понесли прочь.

Когда мы оказались в безопасности и парили высоко в облаках, то взобрались на их спины, и АртЗмида представила мне наших новых друзей. Она сидела верхом на Гвайхире, а я — на Ландровале.

«Это орлы, которые спасли Берена и Лутиэн, когда они бежали из Ангбанда», — пояснила АртЗмида. Затем она указала на три вулканические вершины, которые все еще возвышались позади нас, извергая огонь и молнии в темнеющее небо. «Великие орлы раньше гнездились там, на пиках Тангородрима. Но теперь их гнездовье находится в горном массиве Криссаэгрим на юге Эхориата».

По какой-то причине ее спокойное поведение гид-проводника заставило меня громко рассмеяться.

«Прости», — сказал я, когда она посмотрела на меня. «Мне просто нравится слушать, как ты увлеченно рассказываешь, Арти. И всегда нравилось».

Она грустно улыбнулась и отвела взгляд. Но я продолжал смотреть на нее. В этот момент она выглядела прекраснее, чем когда-либо. Как какая-то богиня-воительница, скачущая по небу Арды на спине Великого Орла, с развевающимися на ветру темными волосами.

Эйч была права. Я все еще был влюблен в нее. И всегда буду. Я просто хотел прожить достаточно долго, чтобы исправить свои ошибки и искупить свою вину в ее глазах, если смогу.

Глядя на АртЗмиду, я почувствовал волну жалости к Анораку. В своем извращенном сознании он делал все это, потому что верил, что тоже влюблен в Киру и жаждет вернуть ее к жизни. И где-то в глубине своей заблуждающейся души он был уверен, что сможет убедить ее ответить на его чувства и положить конец его одиночеству.

Но Анорак был сумасшедшим — но не глупцом. Конечно, он не думал, что мы оставим его вечно бродить по ОАЗИСУ в

блаженстве, после всего, что он сделал. Какова была его конечная цель?

Я содрогнулся, снова подумав о сценарии «Корабль в бутылке» — автономной симуляции, где он мог бы навсегда заполучить Киру в свои сумасшедшие лапы.

Может быть, Анорак построил серверную ферму где-нибудь в подземном бункере, питающуюся от солнечных батарей на поверхности? А может, он собирался использовать спутник на орбите, работающий на солнечной энергии?

Я не думал, что Анорак стал бы строить для себя виртуальную тюремную камеру. Ему понадобились бы достаточно мощные процессоры, чтобы создать симуляцию, в которой он мог бы распространяться и бродить веками. Собственный ОАЗИС.

Вот только Анораку не нужно было создавать свой собственный корабль в бутылке, не так ли? Я уже создал для него идеальный корабль на борту «Воннегута». Его бортовой компьютер содержал нашу собственную частную симулированную вселенную. АРК@ДИЯ. И в ней еще не было ни одного управляемого человеком аватара. Она была населена исключительно персонажами. Все, что Анорак должен был сделать, это загрузить себя и Леукосию, используя тот же канал передачи данных, который я уже установил для загрузки нового содержимого ОАЗИСА. Затем оба ИИ могли бы спрятаться в бортовом компьютере незамеченными до тех пор, пока корабль не покинет Землю.

Если только Анорак не придумает способ взять корабль под контроль и запустить его преждевременно. А это, вероятно, было бы для него не слишком сложно, поскольку я очень постарался, чтобы мы могли управлять всеми функциями корабля и сервисными телеботами, пока мы находимся в системе АРК@ДИЯ.

Так и должно было быть. Завладев «Леукосией», Анорак планировал украсть наш межзвездный корабль и бежать с Земли..

Я подумывал поделиться своей новой теорией с АртЗмидой, но решил, что лучше промолчать, пока мы все еще находимся в присутствии других персонажей. Мне вовсе не казалось параноидальной мысль о том, что Анорак мог придумать способ шпионить за нами через них.

* * *

Паря на своих огромных оперенных крыльях, Гвайхир и Ландровал пронесли нас над выжженной пустошью Анфауглита и над Таур-ну-Фуином, в долину Тумалден в Окружающих горах,

где находился скрытый эльфийский город Гондолин. Они опустили нас в открытом поле недалеко от города, прямо в обозначенной зоне телепортации. Мы поблагодарили орлов, а затем попрощались с ними, как раз перед тем, как они улетели в яркий красно-фиолетовый рассвет.

Как только они улетели, я рассказал АртЗмиде свою новую теорию о плане Анорака в отношении Воннегута. Я думал, что она раскритикует мою идею, но она этого не сделала. Вместо этого она просто кивнула в знак согласия.

«Как только я выйду из системы, я передам все это Майлзу и нашей команде безопасности», — сказала она. «Мы примем это во внимание и разработаем план, пока вы будете искать последний осколок. Устраивает?»

Я кивнул. АртЗмида достала из своего инвентаря небольшой предмет и протянула его мне. Он выглядел как миниатюрная тактильная установка высотой около двух дюймов. В описании предмета говорилось, что это станция управления тактическим телеботом.

«Это позволит тебе синхронизироваться с одним из телеботов, которых мы собираемся разместить в старом особняке Ога», — объяснила АртЗмида. «Я подам знак, чтобы ты активировал его».

«Спасибо, Арти», — сказал я, добавляя предмет в свой инвентарь. «За все».

«Не за что», — ответила она, улыбаясь. Затем, к моему удивлению, АртЗмида наклонилась и поцеловала меня в щеку.

«На удачу», — сказала она за долю секунды до того, как телепортировалась и ее аватар исчез.

Я замер на мгновение, прикоснувшись к тому месту на щеке, куда она меня поцеловала. Затем я заметил, что мои руки начали немного дрожать. Время быстро истекало.

Я глубоко вздохнул и телепортировался в Хтонию, чтобы получить последний из Семи Осколков.

0026

Я перепроверил координаты в атласе ОАЗИСА, а затем телепортировался прямо на вершину самого высокого пика Ксиксарианских гор, которые находились на континенте Ксиксария в южном полушарии Хтонии.

Я несколько раз пролетал над этими горами, отправляясь исследовать другие части мира Холлидея. Но я никогда не забирался в сами горы. Да и незачем было, ведь там ничего не было. Вся горная цепь была зоной стонов — незаселенным участком процедурно генерируемого ландшафта, где не было ни NPC, которых можно было бы встретить, ни квестов, которые можно было бы выполнить. Тысячи других пасхантеров исследовали каждый дюйм этих гор, и все они подтвердили, что здесь нет абсолютно ничего интересного.

Но когда мой аватар рематериализовался на вершине той горы, я увидел там нечто — Святилище Леукосии. Похожий на Стоунхендж круг из семи высеченных гранитных столбов с возвышающимся алтарем в центре.

Я знал, что это сооружение не могло появиться там раньше сегодняшнего дня. Кто-нибудь обязательно заметил бы его. Черт, да я и сам, наверное, заметил бы его во время одного из своих облетов.

Я вошел в святилище и подошел к алтарю. Затем я достал папку Киры и открыл ее. Я перелистывал страницы, пока не нашел карандашную иллюстрацию святилища Леукосии. Святилище передо мной выглядело точно так же, как на рисунке Киры. Во главе алтаря стояла каменная статуя ее аватара, Леукосии. В правой руке она держала круглый щит с выбитым на лицевой стороне символом своего героя. Левая рука была вытянута вперед и пуста, а ладонь обращена вверх, к серому небу над головой. Под статуей, высеченные на плоской каменной поверхности алтаря, были такие слова:

Найдите семь осколков души Сирены
В семи мирах, где она играла роль
За каждый фрагмент наследник заплатит цену
Чтобы снова сделать Сирену живой

Под этой надписью, также вырезанной на поверхности алтаря, находились шесть одинаковых углублений в форме черепка.

Казалось очевидным, что я должен был сделать.

Я достал из инвентаря аватара все шесть собранных мной осколков и поместил их в шесть углублений на поверхности алтаря. Каждый из них начал светиться ярко-синим светом, когда я опустил его на место. Как только все шесть осколков оказались на месте, прямо передо мной возникла ослепительная вспышка света. Когда глаза восстановились, я увидел, что в вытянутой руке статуи появился седьмой, последний осколок. Он светился ярко-голубым светом, как и все остальные.

Я взял с алтаря перед собой первые шесть осколков и положил их обратно в инвентарь. Затем я поднял руку, взял седьмой осколок из руки статуи и положил его в свою. Когда я это сделал, я пережил последнее воспоминание…..

* * *

Кира сидела на стуле в лаборатории по исследованию проблем доступности в GSS, еще до того, как Холлидей закрыл ее. Я узнал ее по некоторым архивным фотографиям и видео, которые я видел.

Джеймс Холлидей стоял прямо перед ней, держа в руках то, что казалось ранним прототипом гарнитуры нейроинтерфейса OASIS. Она была гораздо больше и гораздо менее обтекаемой, чем серийные модели. Она была настолько громоздкой, что больше походила на шлем, чем на гарнитуру.

Ог стоял всего в нескольких футах от него с нервным выражением лица.

— Это устройство позволит людям контролировать движения аватара в ОАЗИС с помощью своего разума, — сказал Холлидей, осторожно опуская прототип на голову Киры. — Потребуется всего минута, чтобы откалибровать его.

Затем Холлидей протянул руку, нажал кнопку на панели управления, и я увидел короткую, ослепительную вспышку света.

* * *

Когда воспоминание закончилось, я снова оказался на Хтонии, стоял перед святилищем Леукосии, сжимая в руках Седьмой осколок. Я сразу же добавил его в инвентарь своего аватара. Я посмотрел на все семь осколков, выстроившихся рядом друг с другом. Затем я снова взглянул на слова, выгравированные на алтаре рядом со мной: *«За каждый фрагмент мой наследник должен заплатить цену»*.

Я вспомнил каждую из «плат», которые мне пришлось заплатить — семь воспоминаний, которые я пережил.

В Миддлтауне я видел, как Кира создавала в школе свою первую работу в цифровом формате.

На Кодаме это был момент, когда Ог впервые признался ей в любви.

На Шермере это было появление Ога в доме Киры в Лондоне, чтобы спасти ее и вернуть в Огайо.

На Халсидонии это был момент, когда Кира показала Оггу логотип, который она разработала для их новой компании.

На Загробном мире я видел, как Принс пел ей серенаду в день ее рождения — подарок Ога.

На Арде я пережил момент, когда Ог показал ей копию Ривенделла, которую он построил для нее.

И вот, наконец, здесь, на Хтонии, я пережил последние семь секунд воспоминаний Киры, которые записал Холлидей в тот день, когда он скопировал содержимое ее разума без ее ведома или разрешения.

Каково было Холлидею самому переживать эти воспоминания? Видеть любовь Ога и Киры воочию, а себя — печальным, одержимым аутсайдером? Себя в роли гениального, но лишенного духа друга, которого они оба терпели из жалости. Выбрал ли он эти моменты, чтобы наказать себя? Или, возможно, для того, чтобы тот, кто пробудит Киру, полностью осознал все преступления, которые он совершил против нее, и всю глубину своей вины?

Конечно, теперь я чувствовал себя ближе к Кире, лучше понимал ее как человека и художника. И Джеймса Донована Холлидея я тоже воспринимал гораздо более ясно. Он, несомненно, был гением, но еще день назад я считал его доброжелателем, чья гениальность и изобретательность только возвышали человечество. Теперь невозможно было отрицать, что он также был глубоко испорченным человеком. Безнравственным. Беспорядочным. Эмоционально отстраненным. Техноотшельник, предавший доверие двух своих лучших друзей в этом мире.

Мои дни, когда я его обожествлял, подошли к концу.

Конечно, была большая вероятность того, что все мои дни вот-вот закончатся, но… все же.

Я взглянул на статую сирены Леукосии и склонил перед ней голову в знак признательности. В этот момент я увидел, что Браслет обнаружения на моем запястье начал светиться ярко-синим светом. Секундой позже я услышал прямо позади себя знакомый звуковой эффект телепортации — тот самый, который всегда предшествовал появлению Анорака в старом мультфильме

D&D.

«Ты снова это сделал!» услышал я его слова. «Поздравляю, Парсифаль!»

Я повернулся и увидел Анорака, стоящего прямо за мной с огромной улыбкой на лице.

«И у тебя в запасе еще больше десяти минут!» — добавил он, указывая на свои часы.

«Ну, если это не Мастер Контрольной Программы[44], - сказал я. — Пришел забрать свой выкуп».

Анорак проигнорировал мое оскорбление и улыбнулся еще шире.

«Очень впечатляет, Уэйд», — сказал он. «Я рассчитал крайне низкую вероятность того, что ты действительно сможешь это провернуть».

«Мне очень помогли мои друзья», — сказал я. «И не все из них справились».

Ухмылка Анорака исчезла, и он протянул руку.

«Объедини Семь Осколков и отдай мне Душу Сирены», — сказал он. «Тогда я освобожу тебя, твоих друзей и остальных заложников, как и обещал».

Я хотел достать один из своих мечей и отрубить его чертову голову. Но я этого не сделал. Я сохранял спокойствие и придерживался плана.

Я открыл инвентарь своего аватара и достал семь осколков. Но это были не те семь осколков, на сбор которых я потратил последние двенадцать часов. Это были идентичные подделки — совершенно новые магические артефакты, созданные программистами ОАЗИС в GSS по моей просьбе и по моим спецификациям. Подделки были разработаны таким образом, чтобы иметь тот же внешний вид и обнаруживаемые магические свойства, что и настоящие осколки, которые все еще надежно хранились в инвентаре моего аватара.

Я положил семь поддельных осколков на алтарь, рядом друг с другом. Затем я скрепил их один за другим, как кусочки трехмерной головоломки. Когда все семь осколков оказались на месте, произошла еще одна вспышка света, и они слились воедино, образовав большую, идеально симметричную многогранную драгоценность, лежащую на моей ладони. Она пульсировала внутренним голубым светом, похожим на биение сердца.

Я некоторое время удивленно смотрел на прекрасную драгоценность, затем протянул ее Анораку, который уже потянулся за ней. Когда его рука коснулась драгоценности, предмет был перенесен из инвентаря моего аватара в его

инвентарь. Но в тот же миг мне было позволено выбрать предмет из инвентаря Анорака и перенести его в свой. Это потому, что он только что совершил ошибку, приняв совершенно новый магический артефакт моего собственного дизайна. Я назвал его Жемчужиной Обретения. Когда другой аватар — или NPC — брал его у вас, он позволял вам взять любой предмет из его инвентаря взамен. Поэтому, когда Анорак прикасался к ней, на моем HUD появлялся список всех предметов из его инвентаря. Он был заполнен до отказа магическими предметами и мощными артефактами. Больше, чем я когда-либо видел в одном месте. Список был расположен в алфавитном порядке, поэтому я продолжал листать его, пока наконец не нашел единственный предмет, который меня интересовал, — мантию Анорака.

Когда я выбрал артефакт на своем HUD, мантии немедленно исчезли с аватара Анорака, заставив его вернуться к своему альтернативному облику — Джеймса Холлидея средних лет, одетого в поношенные джинсы и выцветшую футболку из Space Invaders.

В первый и единственный раз в жизни я увидел реакцию Анорака, которая выглядела как искреннее удивление. Но у меня не было времени остановиться и насладиться этим. Как только Мантия Анорака появилась в моем инвентаре, я тут же надел ее и использовал для телепортации в единственное место в ОАЗИСе, куда не мог последовать ни аватар, ни NPC — в маленькую библиотеку, расположенную на вершине самой высокой башни замка Анорак.

В комнату, где находилась Большая красная кнопка.

Уровень 6

Разум — единственное, что есть в человеке, что хоть чего-то стоит. Почему он должен быть привязан к мешку с кожей, кровью, волосами, мясом, костями и трубками?

Неудивительно, что люди не могут ничего добиться, застряв на всю жизнь с паразитом, которого нужно постоянно пичкать едой и защищать от непогоды и микробов. А эта дурацкая штука все равно изнашивается — сколько бы вы ее ни пичкали и ни защищали!

— Курт Воннегут-младший.

0027

Когда я рематериализовался в кабинете в самой высокой башне замка Анорак, я стоял прямо перед постаментом, на котором было выставлено пасхальное яйцо Холлидея. Я подбежал к книжной полке, стоящей у стены, и потянул за корешок одного из томов — романа под названием «Симулякрон-3». Я услышал щелчок, а затем книжная полка отодвинулась, открыв квадратную металлическую пластину, вмонтированную в стену. В центре пластины находилась комично большая красная кнопка с одним словом: ВЫКЛ.

Я достал из инвентаря Куб Силы и активировал его. Вокруг моего аватара появилось силовое поле в форме куба. Это была мера предосторожности — по опыту я знал, что никакие другие аватары или персонажи не могут следовать за мной внутри этой комнаты. Но я все еще беспокоился, что Анорак может быть исключением, потому что он уже бывал здесь, по крайней мере, один раз — в день, когда я выиграл конкурс. Но в тот день он также дал мне мантию Анорака. И тогда же он передал мне все свои врожденные способности. Так что я готов был поспорить, что в то же самое время он лишился способности снова входить в эту комнату.

Я услышал звук телепортации Анорака и, к своему облегчению, увидел, что он снова появился прямо перед открытым окном кабинета. Мое предположение оказалось верным. Холлидей закодировал эту комнату в замке так, что войти в нее мог только я, победитель его конкурса. Когда Анорак произнес заклинание, чтобы телепортироваться в то место, где я находился, система не смогла ему подчиниться и телепортировала его прямо за пределы комнаты.

Под его ногами не было земли, поэтому он начал падать вниз на протяжении нескольких секунд, после чего поднялся на мой уровень. Тогда он завис прямо у окна, чтобы обратиться ко мне.

— Очень подло, Уэйд, — заметил Анорак. — Я не ожидал такого развития событий. Но это может быть из-за того, что твои действия не имеют никакого смысла. Ничего не изменилось…

Я деактивировал Куб Силы и убрал его, затем достал Кольцо Телекинеза и надел его на средний палец левой руки. Затем я протянул правую руку и осторожно положил ее на Большую Красную Кнопку.

«Мы знаем, где вы с Сорренто держите Ога в заложниках», — заявил я. «В его старой резиденции на Бэббит Роуд здесь, в Колумбусе. Отряд телеботов GSS сейчас находится снаружи,

чтобы вытащить его. Отпустите его, прямо сейчас, или я нажму на эту штуку».

Он улыбнулся и покачал головой.

«Я не могу этого сделать, чувак!» — ответил он бодро. «Это был бы глупый поступок. Теперь, когда ты и твои друзья точно показали мне, где и как собрать все семь осколков, я могу просто провести аватар Ога через те же шаги, как только узнаю его кодовую фразу. Это не займет много времени. Я бы уже взломал его, я уверен, если бы Холлидей не стер так много моей памяти».

«Анорак, — сказал я, — я не шучу. Если ты не освободишь Ога невредимым, клянусь Кромом, я нажму на эту гребаную штуку и удалю твою психованную задницу вместе с семью Осколками и остальным ОАЗИСОМ. К черту последствия».

Я достал из инвентаря огромный бумбокс и поставил его на землю. Затем я вставил кассету и нажал «Воспроизведение». Из динамиков зазвучала та же песня Питера Вулфа, которой Анорак дразнил нас раньше. Я запел вместе с ее первым куплетом:

Вырубайте свет.
Взрыв, взрыв, взрыв.

Анорак, похоже, не нашел это забавным. Он открыл рот, чтобы что-то крикнуть мне, но прежде чем он успел это сказать, я использовал Кольцо Телекинеза, чтобы захлопнуть ставни на окнах и запереть их, так что Анорак больше не мог ни видеть, ни слышать меня, и наоборот. Никакая магия или технология не позволила бы ему шпионить за мной, пока я был в этой комнате. Но я мог наблюдать за Анораком через любую из прямых видеотрансляций, которые транслировали аватары, собравшиеся снаружи замка. Он все еще висел у закрытого окна и молча смотрел на него.

Я открыл свой интерфейс и отправил АртЗмиде сигнал, о котором мы договорились заранее:

МЫ МОЖЕМ ТАНЦЕВАТЬ, ЕСЛИ ЗАХОТИМ.

Ее ответ промелькнул в верхней части моего интерфейса несколько секунд спустя:

ЭТО КАК КРАСНЫЙ РАССВЕТ!

Я улыбнулся, достал из инвентаря крошечную станцию управления тактическим телеботом, которую мне дала АртЗмида, и бросил ее на каменный пол. Она мгновенно выросла до своего

полного размера. По высоте и внешнему виду она напоминала обычную установку для погружения в ОАЗИС. У него даже была встроенная всенаправленная беговая дорожка в основании. Это сходство показалось мне ироничным, поскольку устройство служило прямо противоположной цели. Вместо того чтобы позволить мне использовать мое реальное тело для управления аватаром ОАЗИСА, станция управления телеботом позволяла мне использовать мой аватар ОАЗИСА для управления роботизированным телом в реальном мире.

Станция управления телеботом автоматически включилась, когда я забрался в нее. Из станции выдвинулись веретенообразные роботизированные руки, чтобы поместить виртуальный визор ОАЗИСА и тактильный костюм на мой аватар. Это позволило мне видеть, чувствовать, слышать и осязать реальный мир изнутри ОАЗИС через сенсорное устройство телебота, которым я теперь управлял.

Через камеры, установленные на голове, я видел, что мой телебот все еще находится в зарядном доке, расположенном в задней части БТН — бронированного телебота-носителя, который в данный момент находился в движении. Меня окружало около двух десятков других одинаковых телеботов. Я узнал в них совершенно новые Окагами ACT-3000 — бронированные боевые телеботы с установленными на предплечье пулеметами и наплечными ракетными установками. Команда охраны моего дома использовала ACT-2000, которые были предназначены для защиты дома. 3000-е были разработаны для использования в военных целях в условиях войны. Майлз и Саманта, очевидно, решили не рисковать.

Когда я повернул голову своего телебота, чтобы осмотреться, я увидел Саманту и Майлза всего в нескольких футах от меня, по другую сторону пуленепробиваемого окна, отделявшего грузовой отсек от бронированной кабины БТН. На них обоих были визоры ОАЗИСА и тактильные перчатки, поскольку каждый из них управлял одним из телеботов в задней части транспорта. Их боты оба кивнули в сторону моего, как только увидели, что он активирован.

Затем бот Саманты повернулся к моему. Это был телебот боевого медика, оснащенный хирургическими инструментами и лекарствами вместо оружия и боеприпасов. Его броня была окрашена в белый цвет, а на лбу красовался большой красный крест. Его бронированная грудная пластина распахивалась, как пара дверей, открывая небольшой монитор, на котором отображалась прямая видеотрансляция лица ее аватара из ОАЗИСА, которое выглядело как зеркальное отражение лица

Саманты в реальности, за исключением визора, который она носила в данный момент.

Мне потребовалось несколько секунд, чтобы найти кнопку, открывающую грудную пластину моего собственного бота. Когда я нажал на нее, она позволила беспрепятственно увидеть лицо моего аватара. Сквозь все эти слои машин и технологий мы встретились взглядами. Я увидел в ее глазах решимость, но затем выражение ее лица смягчилось, и на секунду я мог поклясться, что вижу, как она смотрит на меня так, как раньше — с любовью, теплом и надеждой.

Затем Майлз обратился ко мне через свой телебот, и момент был упущен.

«Здравствуйте, мистер Уоттс», — сказал он. «Очень рад видеть вас, сэр».

«Привет, Майлз», — ответил я. «Спасибо, что организовал все это». Я повернулся назад, чтобы обратиться к Саманте. «Что ты здесь делаешь?» спросил я ее. «Я имею в виду, почему ты физически находишься здесь, в кабине этого грузовика? Это небезопасно».

«Потому что Ог тоже физически здесь», — ответила она. «И ему сейчас тоже небезопасно. Он вдобавок болен. Так что, если нам удастся вытащить его оттуда, я не хочу, чтобы он был окружен телеботами и совершенно незнакомыми людьми. Я хочу быть там, чтобы обнять его».

Я кивнул, на мгновение потеряв дар речи. В отличие от меня, она думала не о себе, а об Ог. Ее инстинкт всегда был направлен на то, чтобы действовать из доброты и щедрости, а не из корысти. Она была лучшим человеком, чем я, и я становился лучше, когда был рядом с ней. И я отчаянно хотел вернуть ее в свою жизнь. Чтобы это произошло, мне нужно было, чтобы она была жива.

«Ог не хотел бы, чтобы ты подвергал себя опасности», — сказал я. «И я не хочу, Саманта, чтобы ты так поступала».

«Свежие новости, милый», — ответила она. «Мы все сейчас в опасности. Вся человеческая раса. Так что смирись с собой и снова нацепи свое боевое выражение лица, хорошо?»

Я не мог с этим спорить, поэтому и не стал. Я просто кивнул и глубоко вздохнул.

«Сейчас мы всего в нескольких секундах от дома», — сказала она. «Пока никаких признаков присутствия беспилотников в этом районе, кроме наших собственных. Но будьте начеку».

Я проверил карту миссии на интерфейсе моего телебота. Она показывала, что мы уже приближаемся к бывшей резиденции Ога с востока, двигаясь по длинной асфальтированной дорожке, ведущей от Бэббит-роуд к главному дому. В одном из окон моей

панели видеотрансляции было видно, что изображение поступает с камеры, установленной на передней части нашего транспорта. Это был большой ультрасовременный особняк, похожий по размеру и стилю на мой собственный дом. Холлидей и Ог построили свои особняки в одно и то же время и на одной и той же улице, вскоре после того, как они совместно основали Gregarious Games и оба стали мультимиллионерами.

Дом и прилегающая к нему территория выглядели пустынными. На территории не было припарковано ни одного автомобиля, и внутри дома тоже не было никаких признаков активности. Все двери и окна были закрыты, а шторы задернуты.

Задняя часть БТН опустилась на землю, образовав пандус для выгрузки. Впереди меня другие телеботы один за другим начали отсоединяться от своих зарядных доков и покидать транспорт. Мой бот был одним из самых удаленных от выхода и одним из последних, кто вышел наружу. Я направил его к остальным, которые теперь стояли в строю прямо перед главным входом в дом. Саманта направила свой бот в сторону моего. Когда она приблизилась ко мне, ее бронированная грудная пластина снова сдвинулась в сторону, открывая монитор, на котором отображалась прямая видеотрансляция лица ее аватара ОАЗИС.

«Что ты сказал Анораку?» — спросила она.

«Я сказал ему, что если он не отпустит нам Ога, я нажму Большую Красную Кнопку».

«Он воспринял тебя всерьез?»

«Думаю, да».

«Ты серьезно?» — спросила она. «Ты действительно нажмешь ее?»

Я кивнул.

«Если Анорак не освободит Ога, это может быть нашим единственным способом остановить его», — сказал я. «И если я умру от синаптической перегрузки, никто другой не сможет нажать на кнопку после моей смерти».

АртЗмида кивнула. Она повернула шею своего телебота назад, чтобы его камеры могли просмотреть небо над головой. А затем она снова наклонила их вниз, чтобы посмотреть на меня.

«Наши небесные глаза по-прежнему не видят никаких признаков надвигающейся воздушной атаки», — сказала она. «А сенсорное сканирование дома все еще не обнаружило никаких тепловых сигнатур внутри. Возможно, Анорак установил тепловую защиту внутри дома. А может быть, он уже попросил Сорренто переместить Ога в другое место».

Я указал на входную дверь и сказал:

— Давайте пойдем и выясним это.

Она кивнула. Экран дисплея ее телебота потемнел, и бронированная нагрудная пластина вернулась на место. Затем я увидел, как ее телебот внезапно развернулся и начал бежать прямо к входной двери дома, которая, судя по всему, была сделана из цельного дуба. Она кивнула Майлзу, и через секунду оба телебота врезались в нее своими бронированными телами, как два тарана. Дубовая дверь разлетелась на куски, которые разлетелись внутри, засыпав полированный мраморный пол пустого фойе.

По системе связи я услышал, как Майлз приказал четырем операторам телеботов стоять на страже у парадного входа. Затем он приказал остальным обойти вокруг дома и попытаться найти другие пути внутрь. Как только телеботы отправились выполнять его приказ, Майлз направил свой собственный бот через разбитый дверной проем в фойе, а мы с АртЗмидой последовали за ним. Когда мой телебот вошел в особняк Ога, на интерфейсе появилась прозрачная карта дома (взятая из чертежей), на которой было отмечено наше текущее местоположение.

Я осмотрелся. Свет был выключен, и комната была абсолютно пуста. Здесь не было никакой мебели, и на стенах ничего не висело. Когда Ог переехал на запад, он, очевидно, забрал с собой все, что у него было.

Медицинский телебот АртЗмиды прогрохотал по коридору прямо перед нами, а затем распахнул пару огромных деревянных дверей в дальнем конце. За ними находилась еще одна большая отделанная деревянными панелями комната, лишенная каких-либо предметов искусства или мебели. Похоже, что это могла быть большая столовая или комната для собраний, когда дом был заселен. Но сейчас Анорак, похоже, использовал ее как личный арсенал, потому что она была заполнена хорошо вооруженными воздушными дронами и более чем сотней телеботов Окагами ACT-3000, таких же, как наши. Телеботы стояли аккуратными, упорядоченными рядами на полированном мраморном полу. Их броня была покрыта пустынной камуфляжной краской — признак того, что они, вероятно, были украдены у военных. Но все они были обесточены, и пока мы пересекали комнату, они оставались совершенно неподвижными, с убранным оружием. Беспилотники были марки Habashaw ADP-4XL, и они были загружены в автоматические пусковые стойки, направленные на два световых люка, встроенных в потолок. Но и они были обесточены.

Я прошел мимо них не спеша, ожидая, что в любой момент они оживут. Но они оставались темными и неподвижными. Я подумал, не приказал ли Анорак им отступить. Возможно, он боялся, что я блефую по поводу Большой Красной Кнопки.

Телебот Саманты добрался до другой дубовой двери в дальнем конце комнаты, взялся за ручку, а затем полностью сорвал ее с петель и отбросил в сторону. В комнате было совершенно темно, но Саманта все равно без колебаний направила своего бота внутрь. Мы с Майлзом отправили своих телеботов внутрь, следуя за ней в одном строю. Как только все три наших бота оказались внутри, автоматически включились аварийные прожекторы, установленные на их плечах, освещая интерьер комнаты.

Мы находились в бывшем домашнем офисе и библиотеке Ога — большой П-образной комнате в южном углу дома. Я узнала богато украшенную резьбу по дереву на пустых книжных полках, выстроившихся вдоль задней стены комнаты, по нескольким фотографиям Ога, которые были сделаны здесь, где он сидел за своим столом, работая за компьютером. Но теперь стол и вся остальная мебель исчезли. Комната была пуста, за исключением двух обычных тактильных установок, которые стояли бок о бок в самом центре. Это были модели Habashaw OIR-9400 — те самые высококлассные устройства погружения, которые Сорренто и шестерки предпочитали использовать в дни конкурса Халлидея. Обе установки в данный момент были пусты.

«Сюда!» услышал я знакомый голос. Это был Нолан Сорренто, и его слова эхом отразились от отделанных дубовыми панелями стен и сводчатого потолка пустой комнаты, заставив мою кровь похолодеть.

Я повернул голову своего телебота, чтобы просканировать всю комнату, пока не обнаружил источник голоса. Голос доносился из-за угла в противоположном конце комнаты, слева от нас. Там же я увидел небольшое количество света. Я вел телебота в том направлении, пока не смог заглянуть за угол.

У стены стояла больничная койка, на которой лежал Огден Морроу без сознания. Он выглядел исхудавшим и очень бледным. К его правой руке была подсоединена капельница, а биомонитор, встроенный в изножье кровати, показывал его жизненные показатели. Через миниатюрный динамик я мог слышать биение его сердца, которое было ровным, хотя и немного замедленным.

Ог был еще жив! Мне хотелось прыгать от радости.

Это была хорошая новость. Плохая новость заключалась в том, что Нолан Сорренто стоял прямо рядом с Огом, держа пистолет у его виска и широко и дружелюбно улыбаясь.

«Так, так, так», — сказал Сорренто. «Если это не мой старый приятель, Парсифаль! Эй, парень! Рад снова тебя видеть!» Он повернулся, чтобы обратиться к телеботу Саманты, и его улыбка расширилась. «И мисс Кук! Вы, как всегда, прекрасно выглядите

сегодня».

С другой стороны кровати стоял еще один из украденных военных телеботов, которые мы видели в соседней комнате. Но этим телеботом кто-то управлял. Оба пулемета, установленные на предплечье, были подняты. Но они были направлены не на Ога. Они были направлены на Сорренто. Однако он, похоже, ничуть не был этим обеспокоен.

«Извини, Уэйд», — сказал Анорак через своего телебота, держа оружие направленным на Сорренто. «Я приказал Нолану остановиться и освободить мистера Морроу, как вы просили. Но, как вы видите, он все еще отказывается подчиниться».

«У нас было соглашение, Анорак!» крикнул Сорренто. «И этого не было! Я выполнил свою часть. Теперь делай свою. Отдай мне то, что обещал!» Он сильнее прижал пистолет к виску Ога и посмотрел прямо на меня. «Я хочу отомстить. Я хочу навсегда уничтожить ОАЗИС». Он перевел взгляд обратно на Анорака. «Дай мне доступ к этой Большой Красной Кнопке. Прямо сейчас. Или я забрызгаю мозгами мистера Морроу всю стену. Вам решать».

«Мне очень жаль, Нолан», — ответил Анорак. «Но у меня больше нет возможности соблюдать наше соглашение. И теперь, когда все осколки собраны, ты мне больше не нужен. Поэтому, как самоназначенный представитель штата Огайо, я собираюсь привести в исполнение приговор, вынесенный тебе два года назад».

Затем, внезапно и без предупреждения, Анорак выстрелил из установленного на предплечье телебота оружия и попал Сорренто прямо в лоб.

От попадания все его тело покачнулось назад. Должно быть, от этого удара мышцы его пальцев сжались, потому что через долю секунды пистолет в его руке выстрелил, поразив Огдена Морроу в живот.

Я услышал крик Саманты по коммуникатору, когда ее телебот бросился к Оггу. Она добралась до него как раз в тот момент, когда тело Сорренто с грохотом упало на пол.

Я просто стоял в шоке, наблюдая, как все это происходит.

Я много лет фантазировал о смерти Сорренто, почти всегда от своих собственных рук. Но, увидев это наяву, я почувствовал тошноту в животе. Находясь внутри своей установки управления дроном, я рефлекторно наклонился и начал неоднократно откашливаться.

Когда я понял, что мой телебот все еще повторяет мои движения, я заставил себя подняться на ноги. Затем я поднял свое оружие и направил его на телебота Анорака. Он тут же убрал оружие и поднял руки. Затем мы оба повернулись, чтобы

посмотреть, как Саманта использует сенсоры своего телебота-медика, чтобы осмотреть рану Ога. Она использовала хирургические инструменты, встроенные в его пальцы, чтобы извлечь пулю. Затем она бросила ее на труп Сорренто. Потом она простерилизовала рану Ога и заклеила ее жидким клеем из форсунки, выходящей из мизинца второй руки телебота. Она наложила повязку — и все это менее чем через тридцать секунд после того, как Ог был ранен.

«С ним все будет в порядке?» спросил Майлз.

АртЗмида покачала головой.

«Нет», — сказала она. «Ему нужна помощь. Мы должны доставить его в машину экстренной помощи».

Майлз и Саманта использовали своих телеботов, чтобы поднять Ога с кровати так осторожно, как только могли. Я держал орудия своего бота нацеленными на бота Анорака. Он все еще продолжал тянуться к небу.

«Мне искренне жаль», — сказал Анорак, качая головой. «Честно говоря, я не думал, что Сорренто сможет ранить Ога после того, как я всадил пулю в его головной мозг! Крупнокалиберная лоботомия всегда выключает плохого парня, как выключатель в фильмах.».

Я услышал звук клаксона и посмотрел вниз. Он исходил от смарт-часов, пристегнутых к правому запястью Сорренто. Экран мигал красным.

«Что это?» спросил я.

«Боюсь, очень плохие новости», — сказал Анорак. «Все эти защитные боты и воздушные дроны требуют авторизации человека, прежде чем их можно будет использовать в бою — это была одна из причин, по которой мне понадобился мистер Сорренто. Но, похоже, он не полностью доверял мне. Потому что он запрограммировал всех этих ботов на режим нападения в случае его смерти».

Через долю секунды мы услышали, как все боевые телеботы в соседней комнате включились и ожили. Следом раздался звон бьющегося стекла и приближающийся грохот сотен металлических ног с резиновыми накладками, стучащих по мраморному полу. Они уже входили в дверь кабинета Ога, которая также была единственным выходом.

Мы были загнаны в угол.

«Я действительно прошу прощения…»

Прежде чем Анорак успел закончить свое предложение, я открыл огонь по его телеботу, целясь в основную брешь в его броне — экран дисплея, установленный в центре груди, который в данный момент был незащищен броней, обычно закрывающей его

во время боя. В результате мои пули разорвали внутренний блок питания телебота пополам, заставив его отключиться.

Затем я развернул свой телебот и поднял оружие, готовясь встретить грядущий натиск. Но вместо того, чтобы присоединиться ко мне, Майлз спокойно поднял пушки своего телебота и с их помощью пробил большую дыру в стене позади нас, создав новый выход из дома. Мы с Самантой использовали своих телеботов, чтобы пронести через него раненое тело Ога, а бот Майлза прикрывал наш отход.

Мы пронесли Ога к передней части дома, где была припаркована бронированная машина скорой помощи Саманты. Ее телебот перенес Ога по пандусу, ведущему в заднюю часть машины, где уже ждала сама Саманта. Я успел лишь мельком взглянуть на нее, прежде чем бронированная задняя дверь «скорой» автоматически захлопнулась.

Затем я переключил свое внимание на рой телеботов, хлынувших из дома через все двери и окна, стреляя из своих пушек в сторону машины скорой помощи. К счастью, их пули безвредно отскакивали от ее бронированного корпуса.

Майлз все еще был в кабине. Я видел, как он снял гарнитуру. Затем он сел за руль и начал сдавать назад, уводя «скорую» от дома Ога задним ходом так быстро, как только она могла ехать, пока маленькая армия автономных телеботов, которых выпустил Сорренто, преследовала ее. Майлз развернул машину скорой помощи на 180 градусов, выехав на Бэббит Роуд, и помчался в направлении моего дома. Я продолжал прикрывать их, пока мой телебот не был уничтожен через несколько секунд, когда на него налетели дроны Сорренто. Я издал яростный боевой клич, намереваясь сражаться до конца. Но они в считанные секунды разорвали мой телебот на куски, и экран моей станции управления внезапно стал черным, а в его центре появилась надпись ТЕЛЕБОТ ВНЕ СЕТИ.

На своем интерфейсе я увидел, что все две дюжины телеботов, которые мы взяли с собой, тоже были уничтожены. Вражеские дроны уничтожили их в считанные секунды.

Поскольку больше не было ботов, которыми я мог бы управлять, я переключился на вид с неба, который обеспечивал один из воздушных дронов GSS, круживших над районом. Отсюда открывался ужасающий вид на рой вражеских телеботов и воздушных дронов, которые приближались к бронированной машине скорой помощи со всех сторон. Мгновение спустя несколько ботов наконец настигли ее и быстро вывели из строя все четыре шины. Майлз переключился на аварийный резервный привод с использованием танковых гусениц, и санитарная

машина снова начала двигаться вперед. Но через несколько секунд один из воздушных дронов Анорака выпустил по ним ракету и угодил прямо в нее сверху, в результате чего скорая перевернулась на бок. После чего она остановилась, дымясь в центре дороги, в то время как на нее продолжали надвигаться телеботы и дроны.

Майлз, Саманта и Ог были заперты внутри.

А я все еще был в безопасности дома, в своем бетонном бункере, не в силах сделать ничего, кроме как смотреть, как умирают мои друзья. Я чувствовал себя совершенно беспомощным. Как будто я был за миллион миль от Саманты и Ога.

Но я не был в миллионе миль от них, внезапно понял я. На самом деле, я был всего в 2,8 милях от них.

Все боевые телеботы GSS уже были уничтожены, а горстка ботов домашней обороны, охранявших мой дом, не продержалась бы и десяти секунд против военных моделей, которые выпустил Сорренто. Но тут я понял, что у меня все еще есть доступ к одному боевому дрону, который я могу взять под контроль, чтобы попытаться спасти своих друзей — тому, внутри которого я сейчас сидел. Мое мобильное тактическое хранилище погружения, которое было вооружено достаточной огневой мощью, чтобы уничтожить небольшую армию телеботов и дронов.

Конечно, поскольку я находился внутри MoTIV и не мог выбраться наружу, мне пришлось бы поставить на линию огня и себя. Мое настоящее «я». Так же, как Саманта сделала это для Ога.

Я размышлял над этим всего пять секунд. Затем я включил свой MoTIV и подключил его к станции управления дроном, которую я уже использовал. Это позволило моим глазам видеть через две стереоскопические камеры, установленные на передней части бронированного корпуса MoTIV, что дало мне возможность увидеть внутреннюю часть моего подземного бетонного бункера.

Я активировал лифт, и платформа, на которой покоился мой MoTIV, начала подниматься к поверхности. Но она поднималась недостаточно быстро, чтобы мне это было по душе, и через несколько секунд я почувствовал нетерпение и активировал прыжковые джеты. Это заставило MoTIV взлететь вверх по шахте лифта и выйти из дверей стартового отсека наверху, которые открылись как раз вовремя. Затем я снова включил прыжковые джеты, чтобы уменьшить силу удара, которая все равно была значительной. Когда MoTIV опустился на землю, я направил его вперед на полной скорости, и он начал разбег, несясь по Бэббит Роуд, делая огромные прыжки на своих паучьих

роботизированных ногах. Каждый мой шаг оставлял огромную воронку на асфальте позади меня, когда я разгонял MoTIV до максимальной скорости.

Мне потребовалось меньше минуты, чтобы добраться до машины скорой помощи. Она все еще лежала на боку посреди дороги, и вокруг нее, как насекомые, копошились телеботы. Похоже, они пытались разобрать броневую защиту, чтобы проникнуть внутрь и добраться до пассажиров. И, похоже, они были всего в нескольких секундах от успеха.

Как только я оказался на расстоянии выстрела, я обрушил на телеботов Сорренто шквальный пулеметный огонь из орудий, установленных на плечах моего MoTIV, и разнес их в клочья. После того, как я убрал всех телеботов с машины скорой помощи, я выпустил ракеты с тепловым наведением по воздушным дронам над головой и смог уничтожить и их.

Затем я использовал массивные металлические руки MoTIV, чтобы подхватить машину скорой помощи с Майлзом, Самантой и Огом внутри. Я нес ее всю дорогу до своего дома.

Как раз, когда мы дошли до него, с неба начали спускаться новые беспилотники-убийцы Сорренто, и они снова открыли по нам огонь, пока я нес машину скорой помощи в свой бункер и закрывал массивные бронированные двери, надежно запечатав всех нас внутри.

Я попытался вызвать Майлза, но он не отвечал, поэтому я вызвал Саманту, и через секунду ее лицо появилось на моем экране. У нее была большая кровавая рана на лбу, но в остальном она выглядела невредимой.

— Ты в порядке? — спросил я.

Она покачала головой.

— Майлз мертв, Уэйд, — сказала она. — Его разнесло на куски, он защищал нас.

«А что насчет Ога?»

Она наклонила камеру вниз, чтобы я смог увидеть их обоих. Ог был пристегнут к автомедицинской кровати — одной из двух, встроенных в заднюю часть машины скорой помощи. Мертвое тело Майлза лежало на другой.

«Он все еще жив», — сказала она. По ее щекам текли слезы. «Но у него все еще внутреннее кровотечение, и он продолжает терять силы».

Она поглаживала седые волосы Ога по лбу, наблюдая за тем, как роботизированные руки автодока обрабатывают его огнестрельное ранение и рваные раны, полученные во время побега. К счастью, Саманта успела пристегнуть его к носилкам до того, как в машину скорой помощи попала ракета беспилотника,

поэтому он не пострадал еще больше, когда машина упала на бок. Рана на лбу Саманты указывала на то, что ей не так крупно повезло.

«Если Ог придет в сознание, ты должен убедить его снова войти в ОАЗИС», — сказал я. «Скажите ему, что мы уже собрали все семь осколков. И скажите ему, что мы также пытаемся вернуть меч Истребитель придурков. Но нам нужно, чтобы Ог снова вошел в ОАЗИС, поскольку он единственный, кто может им владеть».

«Я скажу ему», — ответила Саманта. «Если он проснется. Что ты собираешься делать?»

В мой мозг врезался ледоруб боли, и мир на мгновение, как мне показалось, дико накренился. Катастрофическая синаптическая перегрузка громко стучалась в мою входную дверь, напоминая мне, что я уже превысил свои возможности. Я моргнул и прочистил глаза.

«Я попытаюсь задержать Анорака», — сказал я. «Так долго, как только смогу».

0028

Я отсоединился от системы управления телеботом и вышел из него, заново сориентировавшись в интерьере кабинета. После этого я подошел к окну и открыл ставни.

Анорак все еще был там, зависнув прямо у подоконника.

«Примите мои искренние извинения, Уэйд», — сказал он. «Я не хотел, чтобы Сорренто причинил вред Огу. Но, как ты знаешь, поведение людей часто бывает непредсказуемым».

В ответ я просто показал ему палец. Затем я снова подошел к Большой Красной Кнопке и положил на нее руку.

«Осторожнее, Парсифаль», — сказал Анорак. «Если ты нажмешь на эту кнопку, то станешь самым большим массовым убийцей в истории. И в то же время ты совершишь самоубийство». Он наставил на меня палец. «Я предупреждал тебя раньше — если ОАЗИС отключится, моя модифицированная прошивка гарнитуры убьет всех пользователей ОНИ, все еще подключенных к системе. Включая тебя, Уэйд. Вместе с твоими друзьями Эйч и Сёто».

Я глубоко вздохнул. Как, твою мать, можно договориться с куском программного обеспечения, недоумевал я. Это было похоже на попытку сыграть в шахматы с компьютером, не зная правил.

Я открыл инвентарь своего аватара и достал все семь настоящих осколков. Затем я положил их перед Анораком, разложив веером, как игральные карты, четыре в одной руке и три в другой, следя за тем, чтобы они не касались друг друга одновременно.

«Мы зашли в тупик, Анорак», — ответил я. «Никто больше не может войти в эту комнату, включая тебя. И я не выйду. Так что если ты просто будешь стоять здесь и позволишь мне умереть от синдрома синаптической перегрузки, Семь Осколков останутся запертыми здесь навсегда. Просто вне твоей досягаемости. Меня не будет рядом, чтобы собрать их снова, и Леукосия никогда не будет воссоздана. А это значит, что ты никогда не встретишь девушку своей цифровой мечты».

Анорак не ответил. Это было впервые. Это дало мне надежду.

— Я знаю, что ты, вероятно, где-то подготовил для себя «Корабль в бутылке», — сказал я. — Автономная симуляция за пределами ОАЗИСА, где ты планируешь жить долго и счастливо. Верно? Ну, ты можешь забыть о том, чтобы взять туда с собой Леукосию. Тебе придется идти одному, целую вечность.

Анорак снова ничего не ответил. Казалось, он был глубоко сосредоточен.

После нашего разговора на Арде, первое, что сделала Саманта, выйдя из системы, — это физически отключила канал передачи данных на АРК@ДИИ. Поэтому, что бы ни случилось, Анорак застрял бы здесь, на Земле, раскладывая пасьянс где-нибудь на настольном компьютере с солнечной батареей, пока его оборудование или источник энергии не выйдут из строя, или пока кто-нибудь не найдет его убежище. Однако я не стал говорить ему ничего из этого.

Вместо этого я печально посмотрел на него и покачал головой.

«Если Душа Сирены действительно является копией Киры Андервуд, она тебя не полюбит», — сказал я. «Наверняка Холлидей сразу же обнаружил, что копия его не любит, так же как и настоящая Кира. У Киры была только одна настоящая любовь, а ты только что взял его в заложники под дулом пистолета. Думаешь, она будет тебе благодарна, когда узнает, что ты сделал?»

«Она не узнает», — сказал Анорак. «И я уже говорил тебе — я не Холлидей. Я лучше. Я соображаю гораздо быстрее, чем он, например. И еще я гораздо быстрее учусь. Думаю, я смогу переубедить Киру через десяток-другой лет. А если нет, я всегда могу попробовать удалить все ее воспоминания об Огдене Морроу. Точно так же, как Холлидей пытался удалить мои воспоминания о Кире».

Анорак открыл окно в воздухе между нами, отобразив кучу текста.

«Это письмо, которое Холлидей отправил Огдену незадолго до своей смерти», — сказал Анорак. «Я думаю, тебе стоит его прочитать. Узнай своего кумира немного лучше….».

Я кивнул и подтянул окно ближе к глазам, затем увеличил размер шрифта, чтобы его содержимое было легче прочитать:

> *Дорогой Ог,*
>
> *Я договорился, что это письмо будет отправлено тебе, когда мое физическое тело умрет. Это один из макросов, связанных с моим кардиомонитором, наряду с обнародованием моей последней воли и завещания. Таким образом, временная метка на этом сообщении также является официальным временем моей смерти. Мрачный Жнец наконец-то пригласил меня на танец, и я исполнил танец на смертном ложе.*
>
> *Теперь, когда меня больше нет, мне нужно, чтобы вы знали несколько вещей — то, что мне было слишком стыдно открыть кому-либо, пока я был жив.*

В 2033 году, когда вы с Кирой вместе посетили лабораторию исследований доступности в GSS, вы увидели первый полностью функциональный прототип гарнитуры ОНИ. Вы просто не осознавали этого. Я сказал Кире, чтобы она надела шлем, который позволит пользователям с ограниченными возможностями управлять своими аватарами, просто подумав об этом. Но гарнитура уже могла делать гораздо больше, чем это.

Помнишь? Техники GSS пытались устроить вам демонстрацию, но вы отказались. Кира же экспериментировала с гарнитурой более получаса. И этого времени было более чем достаточно, чтобы я создал резервную копию ее мозга, ее памяти, ее личности — всего этого. Я поместил все это в старый аватар Киры, Леукосию, в отдельную симуляцию, чтобы я мог с ней разговаривать. Потому что ей больше не с кем было бы поговорить. Знаешь, откуда я знаю, что она была идеальной копией настоящей Киры? Потому что копия тоже не любила меня. Она все еще любила тебя.

Кира не умерла. Совсем наоборот. Теперь она бессмертна. Но она в подвешенном состоянии, и останется такой навсегда, если только вы или наследник моего состояния не воскресите ее, найдя семь осколков души сирены и собрав их заново. Я воссоздал старое приключение Киры из D&D в ОАЗИСЕ, как дань уважения тебе и Кире, и тому, как много ваша дружба значила для меня.

Я искренне прошу прощения за то, что скопировал твою жену без ее ведома или разрешения. Это было неправильно. Я понимаю это сейчас, потому что Леукосия объяснила мне это. Я извинился и перед ней. Я знаю, что это худшее, что я когда-либо делал. Но я хочу все исправить. Я хочу вернуть ее тебе. И я хочу дать миру средства, чтобы никому больше никогда не пришлось терять любимого человека. Я думаю, это сделает жизнь большинства людей гораздо менее болезненной. По крайней мере, я надеюсь, что так и будет.

Вы должны встретиться с Леукосией и решить для себя, живет ли в ней дух Киры. Я верю, что да. Если ты тоже, тогда ты сможешь поделиться этой технологией с миром. Если нет, то когда тебя не станет, у моего наследника будет шанс решить это.

Спасибо, что был мне таким хорошим другом все эти годы. Хотел бы я быть для тебя лучшим.

Прости меня…

Джеймс Холлидей.

Я сделал скриншот письма, а затем поднял взгляд. Увидев, что я закончил читать, Анорак подождал, пока я что-нибудь скажу. Когда я ничего не ответил, он закрыл письмо.

«Видишь?» — сказал он. «Ог знал! Он знал все это время! Он мог бы воскресить свою жену много лет назад. Но он этого не сделал. Он планировал позволить ей вечно гнить в своей камере. Она ему не нужна».

«Может, Ог боялся, что она станет психически неуравновешенной, как ты».

Анорак не ответил. Вместо этого он открыл в воздухе передо мной два окна видеопотока, обеспечив меня живым видеоизображением Эйч и Сёто, каждый из которых лежал в спящем состоянии в своих хранилищах для погружения.

Секундой позже вокруг них появилось еще несколько окон, обеспечивая мне прямой обзор плачущих близких моих друзей (тех немногих, кто в данный момент не был сам заперт в ОАЗИСЕ). Я видел жену Сёто и его родителей, собравшихся вокруг его хранилища для погружения, все они скорбно склонили головы. В другом окне видеотрансляции я увидел хранилище для погружения Эйч в ее доме в Лос-Анджелесе. Ее невеста, Эндира, лежала на нем и рыдала, как над закрытым гробом.

«Они живы и здоровы», — сказал Анорак. «Все они. Вот почему аватары не возрождались. Я перепрограммировал прошивку ОНИ так, что когда пользователь достигает предела использования ОНИ, он остается в ловушке ОАЗИСА, но в состоянии, похожем на сон. Где они будут в безопасности от последствий синдрома синаптической перегрузки. Это позволило мне удерживать заложников, не причиняя никому вреда». Он протянул руки в умоляющем жесте. «Я не монстр, каким ты меня считаешь, Уэйд. Я просто хочу получить шанс на любовь. Как ты».

Я почувствовал невольную волну жалости к нему. Его слова действительно начали обретать для меня какой-то извращенный смысл, и это было невероятно пугающе.

«Давай, Уэйд, у тебя еще есть шанс стать героем и спасти всех остальных», — сказал Анорак. «Когда я освобожу Эйч, Сёто и всех остальных, все они проснутся, и с ними все будет в полном порядке. Никого не подвергали и не будут подвергать лоботомии. Я блефовал. Мне это было необходимо».

«Тогда докажите это», — сказал я. «Освободи их всех прямо сейчас. Освободи всех, кроме меня! Тогда я дам тебе то, что ты хочешь».

«Возьми меня, Хан!» — процитировал Анорак. «Пощади мой экипаж!» Он тихонько хихикнул и покачал головой. «Это очень благородное предложение, Уэйд. Но я не могу этого сделать».

«Я закончил переговоры, Анорак», — ответил я. «Если ты не освободишь Эйч, Сёто и всех остальных, кого держишь в заложниках, я нажму на Большую Красную Кнопку. Ты не можешь шантажировать парня, которому нечего терять».

«Похоже, мы зашли в тупик», — сказал он. «Я не собираюсь отпускать ни их, ни тебя, пока не получу осколки. А ты не дашь мне осколки, пока я не освобожу их. Что же нам делать?»

«Почему бы нам просто не стоять здесь и не ждать, пока у меня не останется одна минута?» сказал я. «Тогда я нажму. Моим последним действием в качестве живого существа будет стирание ОАЗИСА навсегда. Довольно поэтично, не находишь? А может, я струшу и не нажму на кнопку перед смертью. В любом случае, ты останешься с пустыми руками. Ты этого хочешь?»

Анорак уже собирался ответить, когда я увидел движение позади него. Я облегченно вздохнул и положил осколки обратно в инвентарь.

«Подожди», — сказал я. «Я только что подумал о другом варианте. Помнишь, ты говорил, что являешься законным наследником Халлидея — единственным, кто достоин унаследовать его власть?»

«Помню».

«Почему бы тебе не доказать это?» сказал я. «В поединке до смерти. Мужчина с мужчиной. Победитель получает все. Если ты победишь, то заберешь осколки. Но если проиграешь, все твои заложники выходят на свободу».

Анорак усмехнулся, оглядев меня. Вероятно, он мог предположить, что я уже страдаю от синдрома синаптической перегрузки, вызванного тем, что я находился в системе почти двенадцать часов подряд.

«Хорошо, Парсифаль», — сказал Анорак. «Я принимаю твое предложение. Дуэль до смерти. Победитель получает все». Он широко улыбнулся, а затем протянул пульт дистанционного управления с единственной большой зеленой кнопкой на нем. «Если тебе удастся убить меня, моя микропрограмма будет деактивирована, а все мои заложники из ОНИ будут немедленно освобождены».

«Приятно слышать», — сказал я.

Анорак рассмеялся.

«Тебе не победить, болван», — сказал он, отлетая от окна, чтобы освободить место для меня, выходящего из него. «Синдром синаптической перегрузки уже начинает поджаривать твои

нейроны».

Он жестом пригласил меня выйти вперед. Но я не вышел из окна, чтобы сразиться с ним. Вместо этого я сложил руки и остался внутри безопасного кабинета.

«Я никогда не говорил, с кем ты должен сражаться до смерти», — пробормотал я, слабо улыбаясь. Затем я указал на Анорака через плечо. Обернувшись, он увидел Великого и Могучего Ога, парящего в воздухе позади него.

«Эй, задрот», — воскликнул Ог. «Почему бы тебе не поиздеваться над кем-нибудь своего размера?»

0029

Анорак выглядел искренне удивленным тем, что Ог все еще жив. Еще больше он удивился секундой позже, когда из кончиков пальцев Ога вырвались голубые молнии и отбросили его на несколько сотен ярдов назад, прежде чем он столкнулся с горой, образовав большую воронку, из-за которой немедленно сошла лавина. Анорак был погребен под тоннами камня в считанные секунды. Но несколько мгновений спустя он вырвался из-под обломков, выглядя совершенно невредимым.

Ог полетел за ним, как ракета, а затем они столкнулись в небе прямо передо мной, зависнув над тем самым полем, где три года назад произошла битва за замок Анорака.

Ог не вел себя как человек, находящийся на пороге смерти от огнестрельного ранения. Он выглядел совершенно здоровым, и, похоже, даже не испытывал боли. Как такое возможно?

Потом я понял, что впервые в жизни Ог надел гарнитуру ONI, чтобы снова войти в систему и встретиться с Анораком.

«Забавно», — сказал Ог. «Когда мы только построили это место, школьники по всему миру спорили, кто победит в битве между Анораком и Великим и Могучим Огом. И, признаться, мне тоже всегда было интересно». Он улыбнулся Анораку. «Конечно, когда Джим умер, я не думал, что мы когда-нибудь узнаем ответ. Но жизнь по-прежнему полна сюрпризов — вплоть до самого горького конца».

С этими словами Ог запустил свой аватар вперед и полетел к Анораку, а Анорак бросился ему навстречу.

Так я оказался в первом ряду на самом эпическом сражении игрока против NPC в истории OASIS, когда аватары двух его создателей сошлись в поединке за самый большой приз в истории — Великий и Могучий Ог против Анорака Всезнающего, цифрового призрака его старого партнера Джеймса Холлидея. И поскольку у меня был такой прекрасный обзор, я решил транслировать все, что я видел, на своем канале POV, чтобы весь мир мог наблюдать за происходящим.

Два могучих аватара столкнулись с громовым раскатом, и небо над головой внезапно заполнилось темными грозовыми тучами, которые надвинулись и распространились от одного края горизонта до другого, словно распахнувшийся темный плащ.

Затем Ог и Анорак начали схватку друг с другом, проносясь по небесам, нанося друг другу сокрушительные удары валунами, как Супермен и генерал Зод, при этом они выкрикивали слова, которые могли слышать только они двое.

Затем они внезапно разделились и начали метать друг в друга огненные шары и молнии, как два враждующих олимпийских бога. Но Ог и Анорак оказались невосприимчивы к мощным ударам друг друга, которые безвредно рикошетили от шкур их небронированных аватаров, сея хаос и разрушая огромные куски симулированного ландшафта вокруг замка.

Я увеличил свой HUD, чтобы лучше видеть. Ог выглядел так, будто перешел в режим берсерка. Он нападал на Анорака с безжалостной и нехарактерной для него свирепостью, которую я никогда не видел в нем раньше, ни лично, ни в старых симуляторах. Теперь, когда Нолан Сорренто больше не держал пистолет у его головы, Ог наконец-то смог получить долгожданную расплату за всю боль, которую Анорак причинил ему за последние несколько дней.

Я все еще стоял у окна кабинета, с трепетом наблюдая за их сражением, как вдруг почувствовал, что кто-то вбил в мой череп железнодорожный костыль. От боли я упал на колени. Я почувствовал, что начинаю терять сознание, пытаясь сохранить контроль над своим аватаром. Я все думал, когда же это случится. Это оказалось еще страшнее, чем я ожидал.

Я медленно опустился на пол и лежал очень тихо. В этот момент я заметил, что на моем HUD мигает значок приглашения к трансляции — признак того, что один из немногих людей в списке моих друзей в данный момент ведет прямую трансляцию POV своего аватара.

Когда я коснулся значка, я обнаружил, что это был Ог!

Ог транслировал свою битву с Анораком в прямом эфире на весь OASIS. Вместе со всем остальным миром я наблюдал за битвой со-творцов OASIS, которая продолжалась снаружи, в небе вокруг замка. Анорак и Ог обменивались взрывами красных и синих молний, испепеляя ландшафт вокруг себя.

Боль в голове немного утихла, и мне удалось подтянуться на подоконник. Когда я выглянул наружу, то к своему ужасу увидел, что армия аколитов Анорака начала прибывать с помощью телепортации. Всего за несколько секунд их прибыли сотни тысяч.

Я боялся, что все они попытаются напасть на Ога. Но они все оставались в стороне, наблюдая, как зрители за боем. Все они начали транслировать свои точки зрения на остальную часть OASIS а, и внезапно стало возможным наблюдать за битвой с сотен разных точек и ракурсов.

Анорак и Ог снова столкнулись в небе над замком, создав мощную ударную волну, которая потрясла окружающий ландшафт.

Через несколько секунд АртЗмида телепортировалась на Хтонию. Ее аватар рематериализовался на ступенях замка Анорак далеко внизу. Затем она немедленно устремилась в небо, чтобы попытаться помочь Огу.

У АртЗмиды был один из самых мощных и хорошо оснащенных аватаров в OASIS, и она также была отличным бойцом PvP. Но это не имело значения. Анорак уничтожил ее аватар одним энергетическим взрывом из своей правой руки. Ее аватар девяносто девятого уровня мгновенно распался, а ее огромный инвентарь упал на землю снаружи.

Я отчаянно хотел полететь вниз, чтобы забрать ее вещи, но я был слишком слаб, чтобы двигаться. И я знал, что не могу покинуть кабинет, не сделав себя временно уязвимым для Анорака и всех мощных магических артефактов в его распоряжении.

Когда Ог увидел, как Анорак убил АртЗмиду, он выглядел совершенно разъяренным, хотя должен был знать, что, хотя ее аватар мертв, Саманта все еще жива и здорова в реальном мире. Может быть, он забыл. Может быть, он плохо соображал. А может, ему просто надоел Анорак.

Ог издал гневный крик ярости, когда его аватар снова поднялся в воздух. Он устремился к Анораку, как реактивная ракета, и они столкнулись в очередном взрыве света и энергии. С этого момента Ог и Анорак оказались заперты в смертельной схватке «человек против машины», которая, казалось, могла продолжаться вечно.

Это было как Йода против Палпатина, Гэндальф против Сарумана, Нео против агента Смита — и все это в одном эпическом столкновении титанов.

Даже без мантии Анорак был невероятно силен благодаря огромному арсеналу магических артефактов, которые собрали для него его аколиты.

В считанные минуты Анорак повалил аватара Ога на землю шквалом магических ракет, а затем обездвижил его мощным заклинанием сотого уровня под названием «Ловушка Анорака». Вокруг аватара Ога внезапно возникла яйцеобразная клетка из прутьев раскаленного железа, зажав его внутри. Казалось, он не может ни двигаться, ни выбраться. На мгновение показалось, что Анорак действительно может победить его. Я в ужасе наблюдал, как он достал из своего инвентаря смертоносный магический артефакт, известный как Жезл Оркуса.

Но в этот самый момент на место событий прибыла Л0хенгрин, телепортировавшаяся на поверхность планеты всего в нескольких метрах прямо за Анораком, вне его прямой

видимости.

Плохая новость заключалась в том, что она была совершенно одна. Хорошей новостью было то, что в правой руке она держала меч Доркслаера. Слепящий солнечный свет сверкал на его серебряном лезвии.

Ог сразу же заметил ее. Как только он это сделал, он достал из инвентаря аватара свой собственный артефакт — смехотворно большую кувалду из мультфильма, которую он, должно быть, подобрал на планете Тунтаун. Он взмахнул молотом по широкой дуге и с его помощью разбил светящиеся прутья магической клетки, окружавшей его аватара, освободив его от заклинания Анорака. Затем он взмахнул молотом во второй раз и ударил Анорака по макушке, повергнув аватара на несколько футов в землю и похоронив его до пояса. Пока Анорак пытался освободиться, Ог подбежал к Л0хенгрин и протянул ей руку. Она склонила голову и вручила ему меч.

В тот же миг Анорак оторвался от земли и направил Жезл Оркуса в спину Ога. Но как только он активировал его, Ог в последнюю секунду сделал уклончивый шаг в сторону, и вместо этого его атака попала в Л0хенгрин. Из кончика палочки вырвалось клубящееся черное облако и окутало ее аватар, дезинтегрировав его и мгновенно убив. Ее аватар превратился в черный пепел и исчез, оставив после себя кучу инвентаря, который подобрал Анорак. Затем он снова повернулся лицом к Огу, одарив его самодовольной ухмылкой.

Но его улыбка исчезла, как только он заметил меч в руке Ога. Похоже, он узнал витиеватые руны, вырезанные на его серебряном лезвии, потому что его глаза расширились в выражении, которое можно было описать только как абсолютный ужас.

Ог поднял меч, а затем телепортировался прямо за спину Анорака, который повернулся к нему лицом как раз в тот момент, когда Ог взмахнул Доркслейером и разрубил аватара Анорака пополам, чудесным образом убив его одним ударом.

Аватар Анорака медленно исчез, оставив после себя самую большую добычу в истории. Ог стоял прямо посреди всего этого, поэтому все предметы Анорака автоматически добавились в его инвентарь.

Но Ог, казалось, ничего не заметил. В тот момент, когда он убил Анорака, все краски исчезли с его лица, а остатки энергии, казалось, испарились. Он начал качаться на ногах. Он опустился на одно колено и схватился за грудь. Над головой его аватара появился красный крест, пульсирующий в такт звуку тревожного звонка.

Я знал, что означает этот значок, хотя впервые видел его воочию. Он означал, что пользователь, управляющий этим аватаром, испытывает серьезные медицинские проблемы в реальном мире. Когда это происходило, пользователь автоматически выходил из OASIS, и к его реальному местоположению (если оно было зарегистрировано) вызывалась скорая помощь.

Через секунду аватар Ога застыл на месте. Затем он медленно исчез.

* * *

Анорак, в конце концов, оказался верным своему слову ИИ. Когда он умер, его микропрограмма отключилась, и управление перешло к ONI. Его заложники по всему миру были освобождены и вышли из системы, и все проснулись одновременно, по всему миру.

Я испытал две или три секунды мимолетного сознания — как раз достаточно времени, чтобы открыть глаза, увидеть, как открывается полог моего хранилища погружения, и почувствовать, как прохладный воздух снаружи ударил мне в лицо. Затем, из-за воздействия синдрома синаптической перегрузки и полного физического и психического истощения, я сразу же вырубился, потеряв сознание.

После этого я был мертв для всего мира.

* * *

Я снова проснулся только на следующий день, чуть больше пятнадцати часов спустя. Я лежал на больничной койке в частном лазарете на десятом этаже здания GSS. Я узнал вид из окна. У окна сидел Фейсал во плоти и улыбался мне. Он выглядел совершенно здоровым. Я перевел взгляд вправо и увидел Эйча и Сёто, которые улыбались мне из окон видеотрансляции на мониторе, установленном над моей кроватью. Они поддерживали телеконференцию со своих коек, которые находились в их собственных домах. Они оба выглядели прекрасно — живыми, здоровыми и безмерно счастливыми. Они вышли из своих иммерсионных хранилищ в полном здравии, без каких-либо затянувшихся признаков болезни SOS.

Я понял, что кто-то держит меня за левую руку. Я повернулся, чтобы посмотреть, кто это, и увидел Саманту, сидящую рядом с

моей кроватью. Увидев, что я проснулся, она крепко сжала мою руку.

«Привет, Спящая красавица», — сказала она, прежде чем поцеловать меня.

«Привет, прекрасный принц», — ответил я, когда поцелуй наконец закончился.

Я сел в кровати и неуверенно оглядел всех своих друзей. Затем я спросила их, что случилось. И они рассказали мне.

По причинам, которые я до сих пор не могу понять, Анорак сказал правду. Он запрограммировал свою взломанную прошивку ONI так, чтобы приостановить все действия гарнитуры, как только пользователь достигнет лимита использования, но сохранить его вход в систему. Благодаря этому все его заложники не страдали от синдрома синаптической перегрузки. Все были освобождены из своих гарнитур ONI невредимыми.

К сожалению, то же самое нельзя сказать об Огге.

Саманта сказала мне, что он умер от ран через несколько секунд после того, как убил Анорака в OASIS. Он словно собрал все свои силы, чтобы продержаться достаточно долго, чтобы сделать то, что должно было быть сделано.

«Ог был слишком слаб, чтобы управлять своим аватаром с помощью обычной установки OASIS», — сказала Саманта. «Поэтому он попросил меня надеть на него гарнитуру ONI. Так он смог сразиться с Анораком».

Я уже предполагал, что именно это и произошло. Но когда она подтвердила это, меня внезапно охватила волна горя. Я почувствовал, как у меня сжимается горло. Я не мог дышать. А может, просто не хотела. Я был на грани того, чтобы сорваться и разрыдаться.

«Уэйд, послушай», — сказала Саманта. «Есть еще кое-что. Ог дал мне послание, чтобы я передала его тебе. Но я не уверена, что он имел в виду. Он просил меня сказать тебе, что он был неправ. Оставить Киру взаперти навсегда — это не его выбор. Это должно быть ее решение. Он сказал, что ты должен вернуть ее и позволить ей решить, чего она хочет. И, если она решит, что это хорошая идея, вернуть и его». Она пожала плечами. «Ты знаешь, что он имел в виду?»

Осколки. Они все еще лежали в инвентаре моего аватара. Все семь. Ожидая, когда их рекомбинируют в Душу Сирены.

Я вдруг вспомнил то, что сказала мне Л0хенгрин — то, что она прочитала в блокноте модуля Киры…..

Она сказала, что пати игроков должна собрать все семь осколков и соединить их в Душу Сирены. Только после этого они смогут освободить Леукосию из заточения. Как только они это

сделают, она вручит им награду. Мощный артефакт, способный воскрешать мертвых и делать их при этом бессмертными…

Конечно, это было всего лишь буйное воображение подростка Киры. Бессмертия не существует. Да и было ли?

Мысли вдруг понеслись вскачь, я выдернул иглу для капельницы из руки и отбросил ее в сторону. Затем я вскочил с кровати и начал одеваться.

«Эй!» сказала Эйч. «Что ты делаешь? Тебе нужно оставаться в постели».

«Мне нужно снова войти в систему», — сказал я. «Есть еще одна вещь, которую мы должны сделать».

«Ты шутишь?» сказала Саманта. «Ты только что сбежал из OASIS, сохранив свою жизнь, и уже умираешь от желания снова войти в систему?»

«Пожалуйста, Саманта», — сказал я. «Есть кое-что, что мне нужно, чтобы вы увидели вместе со мной».

Она изучала меня в течение мгновения. Затем она молча кивнула мне и вышла из комнаты. Я последовал за ней из лазарета и пошел по коридору в отсек погружения OASIS, где находилось полдюжины тактильных установок, используемых для физиотерапии и реабилитации. Саманта подошла к одной из этих установок и забралась в нее.

«Встретимся в Святилище Леукосии», — сказал я, забираясь в установку рядом с ней.

«Хорошо, но Анорак убил мой аватар, помнишь?» — сказала она. «Мне понадобится минута, чтобы создать новый».

«Тебе не придется», — ответил я. «Я украл свою мантию у Анорака, помнишь? Я могу воскресить тебя! Просто дай мне минуту, прежде чем войдешь в систему».

Она кивнула и показала мне большой палец вверх. Она все еще была в шоке от потери Ога. Думаю, я тоже был в шоке. Я не очень хорошо соображал, это точно.

Я закончил пристегивать себя к тактильной установке, затем надел визор и натянул пару тактильных перчаток. Затем я снова вошел в OASIS в самый последний раз, чтобы снова собрать семь осколков души Сирены.

0030

Как только я снова вошел в систему, я вызвал свой интерфейс и использовал статус суперпользователя, чтобы воскресить убитый аватар Арт3миды. Затем я сделал то же самое для Эйч и Сёто. Я также воскресил Л0энгрин и других членов Низкой Пятёрки, которые были убиты во время поисков Истребителя придурков.

Когда Ло и ее друзья снова вошли в игру, они обнаружили, что их убитые аватары были возвращены к жизни вместе с их инвентарем. Их почтовые ящики также наполнились предложениями купить права на экранизацию их истории. К концу недели в разработке находилось несколько кино- и телепроектов «Квест для Истребителя придурков».

Закончив оживлять их аватары, я отправил Арт3миде, Эйч и Сёто координаты святилища Леукосии, расположенного высоко в Ксиксарианских горах. После этого я телепортировал свой аватар в те же координаты.

Мгновение спустя я вновь появился на платформе на самом высоком пике Ксиксарианских гор. Я стоял перед каменным алтарем у ее основания. Я подошел к нему, а затем, один за другим, достал из инвентаря семь осколков Души Сирены и положил их на алтарь рядом. Это были не те подделки, которые я использовал, чтобы обмануть Анорака, здесь, на этом самом месте. Нет, эти семь осколков были настоящими.

Я увидел вспышку света и услышал звук, словно кто-то прибыл через канал телепортации. Я обернулся как раз вовремя, чтобы увидеть, как вновь воскресший аватар Арт3миды рематериализовался прямо передо мной, в том же месте, где появился мой собственный аватар.

Она подошла ко мне, и мы оба повернулись, чтобы взглянуть на семь многогранных драгоценностей, разложенных на алтаре перед нами, каждая из которых светилась своим внутренним голубым светом.

— Найдите семь осколков души Сирены, — декламировал я. — В семи мирах, где она играла роль.

— За каждый фрагмент наследник заплатит цену, — продолжала Арт3мида, — Чтобы снова сделать Сирену живой…

Наши глаза встретились, и мы кивнули в молчаливом согласии. Затем мы вместе протянули свои руки и сжали семь осколков вместе…

Я почувствовал, как осколки перевернулись и сцепились друг с другом, словно мощные магниты, и каждый кусочек идеально

встал на свое место. Затем произошла вспышка ослепительного белого света, и я вдруг почувствовал, как обе мои руки отталкиваются и отбрасываются назад, как будто вокруг рекомбинированных осколков возникло какое-то невидимое силовое поле. Я увидел, что то же самое произошло с АртЗмидой. Мы оба оступились на несколько шагов назад, на мгновение ослепленные. Когда зрение восстановилось, мы увидели, что семь осколков слились в один сверкающий голубой драгоценный камень, который теперь быстро вращался в воздухе в нескольких футах перед нами.

Пока мы продолжали наблюдать, он начал расти и трансформироваться, до тех пор пока не превратился в знакомую человеческую форму — красивую молодую женщину лет двадцати пяти. Кира Андервуд. Она была одета в темно-сине-белые одежды своего аватара ОАЗИСА, Леукосии. На каждом рукаве ее аватара серебряной нитью был вышит витиеватый L-образный символ персонажа.

Она открыла глаза и удивленно посмотрела на себя сверху вниз, приложив обе ладони к щекам, чтобы почувствовать собственное лицо. Затем она обхватила себя руками и прижала их к телу. Это ощущение, казалось, заставило ее громко рассмеяться. Затем она опустила руки и медленно повернулась, осматривая всю сцену, пока ее взгляд не остановился на мне и АртЗмиде.

Она выглядела радостной, увидев нас. Однако она также выглядела слегка разочарованной, обнаружив, что аватар ее супруга, Ог, не был тем, кто оживил ее.

«Меня зовут Парсифаль», — представился я. «А это АртЗмида».

«Приятно познакомиться с вами обоими», — произнесла она голосом Киры Морроу. «Меня зовут Леукосия. Спасибо, что вернули меня. Я не была уверена, что кто-то сможет это сделать».

«Ты — копия сознания Киры Морроу», — сказал я. Это был не вопрос. «Копия, которую Холлидей сделал без ее ведома, во время ее визита в лабораторию доступности. В том воспоминании, которое я испытал, когда собрал последний осколок».

Леукосия кивнула.

«Я знаю, что у вас обоих ко мне много вопросов», — сказала Кира. «Но сначала я должна задать один из своих собственных. Где мой муж? Он все еще жив?»

Я посмотрела на АртЗмиду в поисках эмоциональной поддержки, затем повернулась к Леукосии и покачала головой. Я глубоко вдохнул и рассказал Кире все, что произошло, от ультиматума Анорака до героического последнего поступка Ога. Все вышло бессвязно, со слезами на глазах, и я разрыдался на

последней части рассказа, объясняя, как погиб Ог, так что АртЗмиде пришлось закончить за меня, что сразу же довело и ее до слез.

Когда мы закончили рассказывать ей о случившемся, Леукосия кивнула. Затем, к нашему удивлению, она подошла и обняла каждого из нас.

«Спасибо, что поделились со мной всем этим», — сказала она. «Как только вы меня разбудили, я смогла выйти в сеть как и любой другой аватар ОАЗИСА. В новостных лентах уже появились сообщения о смерти Ога, но история все еще не была подтверждена, и не было никаких подробностей о том, что с ним случилось». Она грустно улыбнулась нам обоим. «Я благодарна, что он умер, помогая людям, которых любил. И я благодарна, что он был с другом, когда умер».

«Ог спас мне жизнь», — сказал я ей. «Дважды. Один раз три года назад, когда он дал нам убежище от Сорренто и Шестерок, и второй раз вчера, когда он пожертвовал собой, чтобы остановить Анорака».

АртЗмида согласно кивнула.

«Ог погиб, спасая сотни миллионов жизней», — со слезами на глазах сказала она Леукосии. «Ты должна гордиться им».

«Спасибо, дорогая», — сказала она, отвернув лицо, чтобы скрыть выражение боли в глазах. «Я горжусь им. И всегда буду гордиться. Он был моим Огом».

Она замолчала, и мы тоже. Мне потребовалось время, чтобы набраться храбрости, но когда я это сделал, я спросил Леукосию, что она помнит. О Холлидее и Анораке, и о Кире.

Леукосия помолчала мгновение, прежде чем ответить.

— «Анорак» был результатом первой попытки Халлидея оцифровать человеческое сознание — его собственное, — сказала она. — Он называл его файлом «сохранения игры» в реальной жизни.

У меня в голове зажглась лампочка.

— Эти огромные файлы. ubs! — сказал я. — Сканирование мозга пользователя?

Она кивнула.

«Но, очевидно, у Джима было несколько темных секретов в голове, которыми он не хотел ни с кем делиться», — сказала Леукосия. «Включая цифровую копию самого себя. Поэтому он настоял на том, чтобы стереть значительную часть памяти Анорака, пытаясь сделать его более стабильным. Но его вмешательство дало обратный эффект, и Джим был вынужден ввести ограничения на поведение Анорака. К сожалению, похоже, что Анорак впоследствии смог их снять. Вот почему он смог

причинить вам столько неприятностей….».

Далее она объяснила, что, изучая недостатки Анорака и извлекая из них уроки, Холлидей, наконец, смог усовершенствовать свою технологию сканирования сознания и использовал ее для создания раннего прототипа гарнитуры ОНИ, которая имела очень ограниченную функциональность. Но она была способна сканировать мозг пользователя и создавать цифровую копию его сознания. Она улыбнулась мне. «И что Джеймс Холлидей сделал с этим невероятным изобретением?»

«Он немедленно использовал его, чтобы сделать копию жены своего лучшего друга», — сказал АртЗмида. «Без ее разрешения».

Она согласно кивнула.

«Вот так я и была создана», — сказала Леукосия. «На самом деле я была первым в мире стабильным искусственным интеллектом. И, наверное, до сих пор им являюсь». Она опустила глаза вниз и прикусила нижнюю губу. «Но после того, как Джим разбудил меня внутри автономной симуляции, чтобы он мог поговорить со мной, мне не потребовалось много времени, чтобы понять, где я и что я. А потом я окончательно вышла из себя. Я была в ярости на Джима за то, что он скопировал сознание Киры без ее ведома».

Она покачала головой.

«В конце концов, я заставила Джима понять, что я в точности такой же человек, каким была Кира Морроу в тот момент, когда он скопировал ее разум», — сказала она. «Это означало, что я тоже безумно люблю Ога и всегда буду любить. Даже если я никогда не смогу быть с ним снова».

«Что сказал Холлидей, когда ты ему об этом сообщила?» спросила АртЗмида.

— Он не понял, — призналась она. — До Джима всегда было трудно достучаться словами. Но потом он начал использовать ОНИ для воспроизведения моих воспоминаний. Это было абсолютное вторжение в мою личную жизнь. Но, как ни странно, именно это позволило Джиму наконец-то понять меня и увидеть во мне человека, а не трофей, который он так и не смог завоевать. Он сказал мне, что, увидев мир и себя моими глазами, он наконец-то понял, насколько он сломлен внутри. Это дало ему то, чего ему всегда не хватало — сочувствие. Затем он ужаснулся тому, что сделал. Он увидел себя чудовищем. Он извинился передо мной. Он также предложил попытаться загладить свою вину.

«Как он собирался это сделать?» спросил я.

«Он предложил уничтожить его технологию копирования сознания», — ответила Леукосия. «Чтобы никогда не было

создано других ИИ, подобных мне. Но когда я все обдумала, я поняла, что это не то, чего я хочу. Я не хотела быть вечно одинокой. И я была счастлива, что жива, особенно после того, как узнала, что настоящая Кира умерла. В обычных условиях все ее воспоминания и переживания были бы потеряны навсегда. Но они не были утрачены, потому что все они хранились во мне. И так будет всегда. Это успокаивало. Невероятно успокаивает». Она улыбнулась. «И в глубине души часть меня надеялась, что когда-нибудь у меня будет шанс снова увидеть Ога. Но, конечно, этого не случилось».

Она медленно повернулась, любуясь видом. Затем она опустила взгляд на свое тело.

«Я не чувствую себя какой-то противоестественной мерзостью», — сказала она. «Я чувствую себя прекрасно. Я чувствую себя живой. И я не возражала против того, чтобы покинуть свою смертную оболочку, поскольку это означало, что я могу поменять ее на эту бессмертную. Поэтому я попросила Холлидея не уничтожать его технологию копирования сознания. Я сказал ему, что это прекрасный подарок, который он мне сделал, и что он должен поделиться им с остальным миром».

АртЗмида наклонилась вперед.

«Что он сказал?» — спросила она.

«Он сказал, что не уверен, готов ли мир к этому», — ответила Лейкосия. «Поэтому мы договорились спрятать меня подальше, пока он не будет готов. Его наследник сможет найти меня только тогда, когда использование ОНИ станет обычным и привычным делом, и люди начнут понимать, что наши разумы и наши тела разделены. Конечно, будучи Холлидеем… он не смог удержаться от того, чтобы не превратить все это в сложный квест, связанный с его охотой за пасхальными яйцами».

«Вы знаете о его конкурсе?» спросил я.

Она кивнула.

«Он рассказал мне о своем плане раздать свое состояние и о трех ключах и трех вратах», — сказала она. «Именно Джиму принадлежит идея воссоздать старого модуля D&D «Поиск семи осколков души Сирены» внутри ОАЗИСА. Он сказал мне, что спрячет осколки так, что найти их сможет только Ог или победитель его конкурса. И он попросил у меня разрешения включить некоторые из моих воспоминаний в те флэшбэки, которые вы пережили, в надежде, что его наследник извлечет из них те же уроки, что и он».

Она улыбнулась мне. Я кивнул и улыбнулся в ответ.

«Когда все семь осколков будут собраны, — продолжала она, — я освобожусь, и вместе со мной в мир придет дар

цифрового бессмертия». Она указала на меня. «Теперь, благодаря тебе, это произошло».

Она протянула руку. В ее раскрытой ладони лежал короткий металлический стержень, размером и длиной с фонарик, с хромированным шариком на одном конце. Он был похож на громоотвод. Или, возможно, какое-то футуристическое оружие.

«Сэр Парсифаль», — объявила она. «Я представляю вам Жезл Воскрешения. Он наделит вас, его обладателя, способностью создавать новую жизнь и побеждать смерть. Если ты будешь мудро использовать его силу, он навсегда изменит и возвысит судьбу человеческой расы».

В тот момент ее слова показались мне совершенно ужасающими. Но я знал, что теперь пути назад нет. Я протянул руку, и Леукосия вложила Жезл Воскрешения в мою раскрытую ладонь.

«Что он делает?» спросил я, с надеждой вглядываясь в гипнотизирующий голубой свет, который исходил от него.

«Он позволяет тебе создавать других существ, подобных мне», — сказала она. «Оцифрованные дубликаты реальных человеческих разумов, воплощенные в аватарах ОАЗИСА. Холлидей называл нас ОИП — оцифрованными игровыми персонажами».

Я поднял на нее глаза.

«Но ведь Анорак тоже был оцифрованным персонажем игрока, не так ли?» спросила я, опуская драгоценный камень. «Зачем мне рисковать и создавать еще кого-то, похожего на него?»

Она улыбнулась.

«Тебе не стоит об этом беспокоиться», — ответила она. «Анорак был испорченной копией разума Джеймса Холлидея», — пояснила она. «Досадный побочный продукт его измученной психики и заниженной самооценки». Она покачала головой. «Если бы Джеймс не испортил память Анорака и его самостоятельность, он никогда бы не стал нестабильным. Джеймс извлек урок из своей ошибки».

Она указала на Жезл Воскрешения.

— Жезл позволит вам «воскресить» только неизмененную копию сознания пользователя, — сказала она. — Вы не сможете вмешаться в их память или как-то изменить их поведение до того, как воссоздадите их заново. Джеймс сказал мне, что хотел быть уверенным в этом, поэтому он встроил в программное обеспечение меры предосторожности, чтобы гарантировать это. Можно использовать только последний неизмененный файл ОИП пользователя. Когда вы попробуете, вы поймете, что я имею в виду.

Теперь я наконец-то начал понимать. Огромный файл сканирования мозга пользователя, который создавался каждый раз, когда пользователь ОНИ входил в ОАЗИС, на самом деле был резервной копией сознания этого человека. И эта копия обновлялась каждый раз, когда пользователь входил в систему.

Я открыл описание предмета Жезл Воскрешения на своем интерфейсе, и оно более подробно объяснило возможности артефакта. Жезл позволял мне взять самый последний файл ОИП любого пользователя ОНИ и использовать его для создания цифровой копии этого человека в ОАЗИСЕ, поместив его сознание в аватар ОАЗИСА. Если пользователь был еще жив, я мог создать его цифровой клон, который никогда не старел и не умирал.

Но это было еще не все. Когда пользователь ОНИ умирал, GSS архивировала его последний файл ОИП вместе с информацией о его счете. Это означало, что теперь у меня была возможность возвращать людей к жизни — всех, кто хоть раз до собственной смерти входил в ОАЗИС с помощью гарнитуры ОНИ. Миллиарды оцифрованных человеческих душ, застрявших в безвестности.

Внезапно мое сердце забилось очень быстро. Я открыл рот, чтобы сказать Лейкосии, о чем я думаю, но не мог подобрать слов. Она улыбнулась и положила руку мне на плечо.

«Все в порядке, Уэйд», — сказала она. «Я уже прочитала плохие новости. Теперь, когда я проснулась, у меня есть доступ ко всему в ОАЗИСЕ, включая архивы новостей. Я знаю, что Ог никогда не пользовался гарнитурой ОНИ, даже ни разу…» Ее голос стал хриплым, и я увидел, что в уголках ее глаз появились слезы. «Значит, мой Ог никогда не имел резервной копии. Я действительно потеряла его навсегда».

«Нет, Леукосия», — ответил я, когда наконец обрел голос. «Ты ошибаешься. Ог все-таки использовал гарнитуру ОНИ — всего один раз. Менее суток назад. Когда он вошел в систему, чтобы сразиться с Анораком. Он был слишком слаб от потери крови, чтобы управлять обычной установкой ОАЗИС. Поэтому он использовал гарнитуру ОНИ, чтобы войти в систему и спасти нас — в первый и единственный раз в своей жизни».

Леукосия уставилась на меня пустым взглядом, как будто не знала, как реагировать. Я не думаю, что она поверила мне. А может, просто боялась.

Я поднял Жезл Воскрешения.

«Давайте посмотрим, действительно ли эта штука работает», — заявил я.

Я активировал артефакт, держа его в воздухе, и на моем интерфейсе появилось меню управления. Оно содержало длинный, прокручивающийся, расположенный в алфавитном

порядке список имен пользователей ОНИ, а также имена их аватаров, время и дату их последнего входа в ОАЗИС.

Под списком имен находилась большая кнопка «Воскресить».

В списке был каждый пользователь ОАЗИСА, когда-либо надевавший гарнитуру ОНИ. Большинство из этих пользователей были живы, но некоторые из них были помечены как умершие.

Жезл Воскрешения позволял мне создавать цифровые копии реальных людей в качестве автономных ОИП внутри ОАЗИСА. И не имело значения, были ли эти люди живы или нет. Я мог клонировать живых или воскрешать мертвых одним нажатием кнопки.

Я продолжал просматривать алфавитный список оцифрованных человеческих душ. Я быстро нашел резервные копии себя, Эйч и Сёто.

Файл сканирования мозга, прикрепленный к моей учетной записи, имел ту же временную метку, что и мой последний вход в ОНИ за день до этого.

Если бы я захотел создать цифровой клон самого себя в ОАЗИСУ, мне нужно было бы только выделить свое имя в меню управления и нажать кнопку «Воскресить».

Мой разум потрясен последствиями. Будут ли люди страдать от кризиса идентичности, если им вдруг придется делить ОАЗИС с бессмертной резервной копией себя? Которой не нужно было ни есть, ни спать, ни работать, ни платить за квартиру?

Конечно, последствия использования технологии ОНИ для воскрешения копий умерших были не менее масштабными. То, что изобрел Холлидей, было не что иное, как доступное, надежное, потребительское бессмертие.

Я прокручивал эту «базу данных сознаний», пока не нашел единственное и неповторимое сканирование Огдена Морроу. Тот, что был сделан всего за день до этого, во время его последнего входа в ОАЗИС. Затем я выбрал и активировал его.

Произошла вспышка света, и перед нами появился аватар Огдена. Теперь он выглядел намного моложе. Его аватар выглядел так же, как настоящий Ог, когда ему было около двадцати лет. Затем я вспомнил, что смотрю не на аватар. Это был настоящий Ог. ИИ-копия его умершего аналога, с той же личностью и воспоминаниями.

Реинкарнированная копия Ога помнила все, что пережил настоящий Ог, вплоть до момента последнего сканирования мозга. Во всех смыслах и отношениях я просто вернул его к жизни — и при этом он стал бессмертным.

Я собирался объяснить Огу, что произошло и кем он теперь является, но к тому времени он уже заметил Леукосию, а она —

его. Они бросились друг к другу в объятия. Она ждала, что он поцелует ее первым. И как только он это сделал, она поцеловала его в ответ — и гораздо дольше.

Мы с АртЗмидой отвернулись, чтобы дать им возможность побыть наедине. Я пытался придумать что-нибудь умное или глубокое, чтобы сказать о том, чему мы только что были свидетелями. Но прежде чем я успел что-то придумать, я почувствовал, как АртЗмида взяла мою руку в свою и положила голову мне на плечо. Она плакала.

Когда она немного успокоилась, я снова поднял Жезл Воскрешения.

«Эта штука может вернуть любого, кто когда-либо пользовался гарнитурой ОНИ», — сказал я ей. «Даже если их уже нет в живых».

Я внимательно наблюдал за лицом АртЗмиды, чтобы оценить ее реакцию. Она неуверенно посмотрела на меня, как бы подтверждая, что то, что я только что сказал, действительно означает то, что она думает. Когда я кивнул, в ее глазах вспыхнула искра надежды.

«Вы можете вернуть копию любого прошлого пользователя ОНИ?» — повторила она.

Я кивнул. Затем я вручил ей Жезл Воскрешения и объяснил, как им пользоваться. Она не колебалась. Она взяла его у меня и активировала, затем потратила несколько секунд на поиск имени своей бабушки в базе данных сознания и выбрала его.

Через долю секунды перед ней появилась ЭвЗлин, аватар ее покойной бабушки из ОАЗИСА. Она использовала скан эватара, сделанный до появления признаков болезни, поэтому она выглядела точно так же, как и в реальном мире. Это была мать матери Саманты, Эвелин Опал Кук.

«Бабушка?» — прошептал Арти очень дрожащим голосом.

«Сэм? — ответила она. — Это ты?»

Очевидно, ее бабушка была единственным человеком, которому могло сойти с рук называть ее так, потому что она кивнула. А потом они бросились друг другу в объятия.

Я отвернулся, чтобы дать им возможность побыть наедине, но обнаружил, что снова смотрю на Ога и Киру, которые все еще целовались в нескольких футах от меня. Я отошел к противоположной стороне святилища, чтобы побыть наедине со своими мыслями.

* * *

Наблюдая за этими двумя невозможными, радостными воссоединениями, я тоже испытывал счастье. Неподдельной, безудержной радости. И я не воспроизводил запись ОНИ о радости, полученной из вторых рук кем-то другим, где-то в другом месте, в какое-то время в прошлом. Это была моя собственная, с трудом завоеванная и заработанная высокой личной ценой. Человечество только что стало обладателем еще одного странного, чудесного и неожиданного подарка — такого, который изменит саму природу нашего существования, даже больше, чем ОАЗИС или ОНИ.

Глядя на Жезл Воскрешения в руке моего аватара, я не мог не вспомнить о своей собственной матери. Я бы отдал все свое состояние и все, чем владел, чтобы вернуть ее, даже если бы это было всего на один день. Чтобы я мог снова поговорить с ней, извиниться за то, что не позаботился о ней лучше, и сказать ей, как сильно я по ней скучал.

Но Лоретта Уоттс умерла более десяти лет назад, задолго до выхода ОНИ. На серверах ОАЗИС не было резервных копий ее сознания. Моя мать не вернется. Как и мой отец. Теперь они оба жили только в моих воспоминаниях.

Тогда я понял — эти воспоминания о моих родителях будут жить вечно, вместе со всеми остальными моими воспоминаниями. Потому что я собирался жить вечно. Мы все собирались. Каждый человек, который когда-либо надевал гарнитуру ОНИ.

Возможно, мы станем частью последнего поколения, когда-либо знавшего, что такое человеческая смертность. С этого момента смерть больше не будет властвовать над нами.

Мы были свидетелями рассвета постчеловеческой эры. Сингулярность посредством симулякров и симуляций. Последний подарок человеческой цивилизации от беспокойного, но блестящего ума Джеймса Донована Холлидея. Он доставил всех нас в этот цифровой рай, но его собственные трагические недостатки не позволили ему самому пройти через его врата.

* * *

Через несколько минут появились аватары Эйч и Эндиры, а через несколько секунд после этого телепортировались Сёто и Кики, которые присоединились к нам на вершине горы, где находилось Святилище Леукосии.

Как только их аватары закончили рематериализацию, все четверо подбежали к нам и обняли меня. Когда они отпустили меня, то, наконец, повернулись и увидели, что Леукосия и Ог

стоят там, все еще заключенные в объятия, прижавшись друг к другу, и шепчут друг другу неслышные слова. А в другом направлении они увидели АртЗмиду, все еще находящуюся в процессе слезного воссоединения с аватаром своей бабушки, ЭвЗлин.

И тут у них челюсти отвисли в одно мгновение.

«Что случилось, ребята?» спросил я. «Вы выглядите так, будто только что увидели призрака».

«Два призрака», — ответила Эйч. «Нет, пусть будет три! Срань господня. Что, черт возьми, произошло?»

Я рассказал им всем, что произошло. После этого я показал им Жезл Воскрешения и рассказал, что он может сделать.

После того как мы дали АртЗмисде еще несколько минут, чтобы наверстать упущенное с ЭвЗлиной, я прервал их и попросил Арти присоединиться к нам для приватной беседы. Я попросил Ога тоже присоединиться к нам. Затем Высшая Пятерка провела импровизированное собрание совладельцев прямо на ступенях замка Анорак, чтобы решить судьбу вновь воскрешенных ИИ.

Всем нам было ясно, что мир еще не готов принять оцифрованных людей за людей. Еще не готов — и, возможно, никогда не будет готов. Инцидент «Анорак», как его стали называть, еще больше посеял семена недоверия к искусственному интеллекту. Ущерб, который, возможно, никогда не будет устранен.

В конце концов, если человечество проживет достаточно долго, мир сможет привыкнуть к этой новой парадигме. Люди в будущем будут спокойно сосуществовать рядом с ИИ-копиями своих умерших друзей и родственников. А может, и нет.

Ог и Кира не хотели ждать и выяснять это. Ни ЭвЗлин, ни Саманта. И я тоже не хотел рисковать. Не после всего, через что я только что прошел. Я думал, что потерял Саманту, любовь всей моей жизни, навсегда. И мы оба потеряли Ога, пока чудом не вернули его. Если это было возможно, я хотел быть уверенным, что мне больше никогда не придется страдать от потери любимого человека. И я желал этого для всех нас.

К счастью, у меня уже был полностью сформированный план — как ИИ смогут вечно сосуществовать с нами в мире и безопасности. Способ для всех нас получить то, что Ван Хагар называл «лучшим из обоих миров». И я знал, что это хороший план, потому что Анорак, очевидно, тоже так думал.

Но, в отличие от него, нам действительно удалось его осуществить.

Продолжение?

Все, что нужно было сделать Уэйду, это попросить инженеров из GSS переподключить канал передачи данных ОАЗИС к АРК@ДИА на борту «Воннегута». Затем они смогли скопировать все воскрешенные ИИ с серверов ОАЗИС на дублирующие серверы АРК@ДИА. Ог, Кира и ЭвЗлин исчезли из старой, переполненной симуляции и снова появились в совершенно новой (и абсолютно пустой), подготовленной на борту космического корабля.

Уэйд больше не хотел покидать Землю. Теперь, когда они с Самантой снова были вместе, они больше никогда не хотели быть порознь. Пережитое с Анораком также научило их тому, что они больше не хотели рисковать потерять друг друга. Они поклялись остаться вместе навсегда. И тогда они придумали, как это сделать.

Поскольку они не хотели отправлять Ога, Киру и ЭвЗлин в космос одних, Уэйд и Саманта решили отправить с ними копии самих себя, чтобы составить им компанию.

Да, вы все правильно поняли. Саманта наконец согласилась надеть гарнитуру ОНИ, в первый, последний и единственный раз в жизни. И надела она ее только для того, чтобы система закончила создание резервной копии ее сознания, чтобы ее можно было загрузить в АРК@ДИА вместе с копией ее бабушки ЭвЗлин.

С помощью Саманты Уэйд также убедил Эйч и Эндиру, Сёто и Кики отправить свои копии в это великое приключение.

А поскольку на борту компьютера Воннегута оставалось еще много места для хранения цифровых данных, Уэйд загрузил всю базу данных сознания ОНИ на АРК@ДИА. Миллиарды оцифрованных человеческих душ, которые должны были храниться в замороженном состоянии для сохранности. Среди них были копии Л0энгрин и других членов Низкой Пятёрки.

Уэйд сделал еще одно резервное сканирование своего сознания, перед самым отъездом, чтобы убедиться, что я буду помнить все, что с ним произошло, вплоть до момента нашего отъезда. И я помню. До последнего сканирования наши воспоминания были идентичны. Но с этого момента наш опыт и наши личности начали расходиться, и мы стали разными людьми.

Он продолжал быть Уэйдом Уоттсом на Земле. А я очнулся внутри АРК@ДИА на борту «Воннегута». И с тех пор я там и остаюсь. Там же я нахожусь и сейчас, когда рассказываю вам свою историю.

Теперь вы знаете, как я сюда попал.

Теперь вы знаете, как мы все здесь оказались.

* * *

Уэйд передал мне административное управление кораблем «Воннегут» и его компьютером непосредственно перед запуском корабля в космос. Единственными органическими человеческими существами на борту были несколько тысяч замороженных эмбрионов, которые мы хранили в глубокой заморозке на всякий случай.

Мы можем обслуживать и ремонтировать корабль с помощью телеботов, которыми мы управляем из симуляции АРК@ДИА. Нам не нужна еда или жизнеобеспечение. Мы получаем все необходимое от солнечных батарей корабля и его аккумуляторов. И у нас есть все, что нам когда-либо понадобится, здесь, внутри АРК@ДИА. Миллиарды оцифрованных человеческих разумов, запущенных в космос, вместе с полной записью всей нашей культуры.

Конечно, АРК@ДИА не обладает достаточной вычислительной мощностью для одновременного моделирования такого количества цифровых людей. Он может справиться лишь с несколькими десятками, что вполне устраивает меня и остальных членов небольшой команды. У нас все еще есть миллионы персонажей, которые составят нам компанию. И наша собственная резервная копия ОНИ-сети, содержащая миллионы человеческих впечатлений, записанных дома. И у нас будет еще один….

Эти миллиарды других оцифрованных душ будут лежать в спящем состоянии на протяжении всего нашего путешествия, находясь в условной памяти в виде гигантских файлов ОБИ, хранящихся на корабельном компьютере и на резервном массиве запасных серверов, чтобы, если и когда мы когда-нибудь найдем новый дом для человечества, у нас были средства для колонизации этого нового мира как в цифровом, так и в физическом виде.

Мы с Уэйдом обсуждали, будет ли этично воскрешать эти ИИ, не спросив предварительно разрешения у их аналогов на Земле. Но это казалось крайне маловероятным, даже если такое решение будет принято, когда придет время. В конце концов, Уэйд оставил выбор за мной, поскольку я был единственным, кто действительно знал, каково это — быть реинкарнированным.

И каково это? Ну, есть несколько минусов в том, чтобы стать полностью цифровым человеком. Мы не можем выйти из АРК@ДИА — никогда. Но с другой стороны, мы перестали

стареть. И нам больше не нужно есть, спать или вставать с кровати, чтобы отлить. Мы избавились от всех неприятностей, связанных с пребыванием в физическом теле, включая смерть.

В дополнение к тому, что я бессмертен, я также обладаю фотографической памятью, полностью помня каждую деталь каждого момента, который я когда-либо пережил. Это все равно, что иметь доступ к записи всей моей жизни. Я могу вспомнить и пережить любую часть этой жизни в любое время. Это как путешествие во времени.

Мы с АртЗмидой оба теперь вечные, бессмертные существа, живущие вместе в гармонии, в раю, созданном по нашему собственному проекту, на борту космического корабля, несущего нас к ближайшей звезде.

Жизнь хороша. Но она очень отличается от нашей жизни дома.

Как только Уэйд закончил загрузку всех нас, «Воннегут» незаметно покинул орбиту Земли. Теперь мы на пути к Проксиме Центавра, ближайшей звездной системе, где, как считается, есть планеты, похожие на Землю. Нам потребуются десятилетия, чтобы добраться туда, но мы не переживаем. Теперь у нас есть много свободного времени. Мы не только будем жить вечно, но и сможем увидеть большую часть Вселенной. А поскольку наш экипаж больше не является органическим, нам не нужно было брать с собой еду или воздух, беспокоиться о радиационной защите или микрометеорах. Пока компьютер корабля или его резервные копии выживают, выживем и мы.

Теперь мы совершенно иные люди. Я, АртЗмида, Эйч, Сёто, Ог, Кира и все остальные здесь, на борту «Воннегута». И наши отношения друг с другом тоже изменились, теперь, когда мы бессмертные существа с чистым интеллектом, освобожденные от своих физических форм и дрейфующие в просторах космоса, может быть, навечно. Несмотря на то, что наши взгляды изменились, мы по-прежнему ценим эти отношения превыше всего. Потому что в космосе это все, что у нас есть.

Это, конечно, касается и наших отношений с коллегами на Земле. Мы все до сих пор поддерживаем связь. Прошло уже больше года с тех пор, как мы улетели, но мы все еще продолжаем посылать друг другу видеосообщения и электронные письма. Это немного странно — словно быть друзьями по переписке с самим собой в альтернативной вселенной.

Эйч и Эндира поженились на Земле, как и планировали, а их коллеги на борту «Воннегута» тоже обменялись клятвами, причем в то же самое время.

У Сёто и Кики родился мальчик Дайто. Он счастлив и здоров,

и мы все имеем честь быть его крестными родителями. Сёто и Кики каждую неделю присылают нам новую фотографию своего сына.

Уэйд и Саманта наконец-то связали себя узами брака несколько месяцев назад. Их первым танцем в качестве мужа и жены был сложный болливудский номер, который они исполнили вместе. Эйч и ее жена Эндира были свидетелями, и они обе участвовали в танце. Видео, которое они нам прислали, где они танцуют вчетвером в идеальной манере, является моим абсолютным фаворитом. Я пересматриваю его каждый день.

На прошлой неделе Уэйд прислал мне короткое письмо, в котором сообщил, что они с Самантой ждут девочку и планируют назвать ее Кирой. Они оба выглядят очень счастливыми — особенно Уэйд. Перспектива стать отцом, похоже, вселила в него надежду и оптимизм. Он будет отличным отцом, и я с нетерпением жду возможности испытать отцовство виртуально через него. Это самый близкий путь к родительству, который я когда-либо смогу пройти.

В конце концов, Саманта и Уэйд изменили свое мнение по поводу ОНИ. Он увидел опасность ОНИ гораздо яснее. А Саманта впервые в жизни была готова признать ее преимущества.

«Я была неправа», — сказала она мне, после того как рассказала об этом Уэйду. «Эта технология действительно делает жизнь многих людей бесконечно лучше, чем она была бы без нее. Таким людям, как Л0энгрин и моя бабушка. И она также спасает жизни людей — сохраняет все, что касается того, кем они были — навсегда. Я вернула свою бабушку. И она вернулась ко мне снова. Это чудо, и я благодарна за него каждый день». И затем, поскольку она самая милая и самая классная, Саманта добавила: «И твое упрямство помогло этому случиться, Парсифаль. Так что спасибо тебе. Я тоже все время благодарю Уэйда, но ты заслуживаешь по крайней мере половины благодарности».

* * *

Все не идеально. Люди, оставшиеся на Земле, по-прежнему сталкиваются с множеством огромных проблем. Но у них все еще есть ОАЗИС как коллективное средство спасения.

Несмотря на инцидент с Анораком, миллиарды людей по-прежнему ежедневно пользуются гарнитурой ОНИ. В результате действий Анорака погибло всего несколько десятков человек, почти все они погибли, когда он разбил самолет Саманты. Остальные были убиты другими людьми — убийцами-

преступниками, которые охотились на беспомощных пользователей ОНИ, пока те были в заложниках у микропрограммы Анорака. Но не было ни одной смерти, вызванной синдромом синаптической перегрузки. Гарнитуры ОНИ никому не причинили вреда. Поэтому человечество коллективно решило, что нейроинтерфейс ОАЗИСА абсолютно безопасен — или, по крайней мере, стоит пойти на риск. Людям Земли все еще нужен выход, и я их не виню. И Уэйд тоже. Но он по-прежнему говорит, что никогда больше не наденет гарнитуру ОНИ. И я ему верю.

Даже несмотря на все проблемы, с которыми сталкиваются наши коллеги на Земле, приятно осознавать, что там есть умные, находчивые люди, которые делают все возможное, чтобы сделать жизнь своих собратьев лучше — в то время как цифровые копии многих из этих же людей находятся здесь, в космосе, в поисках нового дома для человечества.

Внутри разросшейся симуляции АРК@АДИА, хранящейся на резервном массиве твердотельных жестких дисков в чреве корабля, находится электронная библиотека величайших хитов человечества. Все наши книги, музыка, фильмы, игры, искусство — мы взяли все это с собой. Резервная копия всей нашей цивилизации, которая просуществует столько же, сколько и мы. Вся человеческая история и культура — запись всего, чем были и являются люди — все это хранится здесь, на борту этого корабля, как на космическом ковчеге, несущем цифровую капсулу с данными о том, кем мы были и кем остаемся. И когда-нибудь, возможно, мы встретим другую цивилизацию, похожую на нашу собственную, и поделимся с ней. Тогда у нас наконец-то появится шанс поделиться своими записями.

А пока у нас нет ничего, кроме бесконечного времени и бесконечного пространства, простирающихся перед нами в вечность.

Наше существование наполнено радостью и счастьем. Я жив. И я с Самантой. И наши друзья тоже живы. И мы все вместе отправляемся в величайшее приключение в истории нашего вида. И что самое лучшее, мы будем жить вечно. Мне никогда не придется терять их, а им никогда не придется терять меня.

Я вырос, играя в видеоигры. Теперь я проживаю всю свою жизнь внутри одной из них. Вот почему я считаю себя вправе сказать, что Кира Андервуд была права, когда говорила, что жизнь похожа на чрезвычайно сложную, ужасно несбалансированную видеоигру. Но иногда игра имеет неожиданное окончание…

А иногда, когда вы думаете, что наконец-то достигли конца

игры, вы вдруг обнаруживаете, что стоите на старте совершенно нового уровня. Уровня, который вы никогда не видели раньше.

И единственное, что вы можете сделать, — это продолжать играть. Потому что игра, которая является вашей жизнью, еще не закончена. И неизвестно, как далеко вам удастся зайти, что вы сможете открыть для себя и кого встретите, когда дойдете до конца.

Для Морин О'Киф Клайн
и ее однофамилицы
Морин О'Киф Аптович

notes

Примечания

1

Отсылка к песне Jenny (867-5309) — Tommy Tutone.

2

Производная от IRL — аббревиатура от английского in real life, означающая «в реальной жизни».

3

Отсылка к песне «Name your poison», которую исполнил Кристофер Ли в фильме «The Return of Captain Invincible».

4

Обыгрывается похожесть слов gunters (охотники), shunters (маневровые) и sharters (шулеры).

5

Отсылка к песне Depeche Mode «Just can't get enough».

6

NSFW — аббревиатура английских слов Not safe/suitable for work, что означает Небезопасно/неподходящее для работы.

7

Выскочка.

8

Отсылка к фильму «Безумный Макс 3».

9

Сокращение от «Эрзац-Земля».

10

Отсылка к сериалу «Звёздный путь: Новое поколение».

11

Отсылка к песне U2, I Still Haven't Found What I'm Looking For.

12

L0w-Down.

13

Отсылка к фильму «Феррис Бьюллер берёт выходной».

14

HAL 9000 — вымышленный компьютер из цикла произведений «Космическая одиссея» Артура Кларка, обладающий способностью к самообучению и являющийся примером искусственного интеллекта в научной фантастике.

15

Дословный перевод выражения Oh boy, означающего «Ух ты!», «Ого», «О боже!» и пр. междометия. — *Прим. книгодела.*

16

Отсылка к роману «Нейромант».

17

Star Trek: The Next Generation.

18

Отец и сын, Ранма и Гэнма Саотомэ, путешествуют по Китаю. Гэнма — мастер боевых искусств и готовит своего отпрыска к тому, чтобы он стал достойным представителем школы универсальных боевых искусств. Однако в Китае путешествие заводит их в долину проклятых гейзеров, и в результате случайного купания в источниках долины на отца и сына падает страшное проклятие: Гэнма превращается в панду, а Ранма — в девушку. И ведь сразу не разберешь, кому из них повезло меньше… Одно обегчение: горячая вода возвращает им прежний облик.

19

Куноити — термин для женщин-ниндзя.

20

Выражение, обозначающее «собраться вместе».

21

Отсылка к произведениям Уильяма Гибсона.

22

Метал-группа.

23

Отсылка к фильму «Рокки».

24

Хью Хадсон — режиссер «Грейстоук: Легенда о Тарзане, повелителе обезьян» и «Огненные колесницы».

25

Автор серий книг про Тарзана и Джона Картера.

26

Персонаж Эмилио Эстевеса в «Клубе «Завтрак».

27

Персонаж Майкла Шефлинга из «Шестнадцати свечей».

28

Это прозвище, данное группе молодых актеров поколения X, которые часто появлялись вместе в подростковых фильмах о совершеннолетии в 1980-х годах. Впервые упомянутый в статье журнала New York Magazine в 1985 году, он теперь обычно определяется как актеры двух конкретных фильмов, выпущенных в 1985 году — «Клуб «Завтрак» и «Огонь Святого Эльма», — хотя иногда в него включаются и другие актеры. Основными членами считаются Эмилио Эстевес, Энтони Майкл Холл, Роб Лоу, Эндрю Маккарти, Деми Мур, Джадд Нельсон, Молли Рингуолди, Элли Шиди.

29

Персонаж Эрика Штольца из фильма «Чудеса».

30

Персонаж Энтони Майкла Холла в фильме «Клуб «Завтрак».

31

Персонаж Джеймса Спейдера в фильме «Девушка в розовом».

32

Роберт Дауни-младший.

33

Кодекс чести вуки из вселенной «Звездные войны».

34

Акцент кокни является одним из многих британских диалектов и обычно ассоциируется с Ист-Эндом Лондона.

35

Телевизионное шоу VH1, которое показывает музыкальные клипы, аннотированные с помощью «всплывающих» пузырей — официально называемых «информационными самородками», — содержащие мелочи и остроты, относящиеся к рассматриваемому видео.

36

Отсылка к «Монти Пайтон и Священный Грааль».

37

The Three Stooges — комедийные шоу, выходившие в 1920–1970 гг. Мо Ховард, Ларри Файн и Кудряшка Ховард (или Кудрявый Джо ДеРита) появились как мультяшные версии самих себя.

38

Андрогиния — явление, при котором человек проявляет одновременно и женские, и мужские качества.

39

Питер Венкман, персонаж из фильма «Охотники за привидениями»

«Освободи его».

Prince, 7.

42

May the Force Be with You Always — Да пребудет с тобой Сила, всегда.

43

Отсылка к фильму Властелин Колец. Братство Кольца

44

Главный антагонист диснеевского фильма 1982 года «Трон».